

**RIAS KARAKTER RHA SEMI DALAM PERGELARAN
TEATER TRADISI MENTARI PAGI
DI BUMI WILWATIKA**

PROYEK AKHIR

**Diajukan Kepada
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Ahli Madya**



**SEPTIYANA DAMAYANTI
NIM.15519134012**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2018**

RIAS KARAKTER RHA SEMI DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI DALAM MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Oleh :

**SEPTIYANA DAMAYANTI
NIM :15519134012**

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) mendesain kostum, asesoris, rias karakter, penataan rambut Rha Semi dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatika; 2) menata kostum, asesoris, rias karakter, dan penataan rambut yang sesuai dengan karakter Rha Semi dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatika; 3) menampilkan Rha Semi secara keseluruhan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatika.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan *Research & Develoepment (R&D)* dengan model pengembangan 4D, yaitu *define* meliputi analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh Rha Semi, analisis sumber ide, analisis pengembangan sumber ide; 2) *design* meliputi desain kostum, desain asesoris, desain rias wajah karakter, desain penataan rambut, dan desain pertunjukan; 3) *develop* meliputi validasi desain kostum, asesoris, tata rias wajah karakter, dan penataan rambut; 4) *disseminate* meliputi rancangan pertunjukan, penilaian ahli, gladi kotor, gladi bersih, dan pertunjukan. Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di Laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang dilaksanakan selama tiga bulan dari Oktober 2017-Januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari Proyek Akhir, yaitu; 1) rancangan kostum menggunakan unsur warna, dan prinsip keseimbangan, tata rias wajah menggunakan unsur garis, arah, warna, dan prinsip keseimbangan, harmoni, kesatuan. Penataan rambut menggunakan unsur garis, bentuk, ukuran, dan prinsip keseimbangan, harmoni, dan kesatuan serta penambahan jenggot dan kumis ; 2) diwujudkan tatanan kostum yang berbentuk celana, draperi untuk bagian pinggul dan batik, kostum tambahan berupa jubah, asesoris terdiri dari asesoris rambut, asesoris bahu, gelang tangan, kalung, ikat pinggang, dan gelang kaki, serta hasil rias karakter terlihat tipis bila dilihat dari jarak penonton; 3) penyelenggaraan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatika dilaksanakan pada 18 Januari 2018, pukul 13.30 WIB di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri kurang lebih 481 penonton yang pelaksanaannya lancar dan sukses.

Kata kunci: *rias karakter, rha semi, mentari pagi di bumi wilwatika*

**CHARACTER MAKEUP OF RHA SEMI IN THE TRADITION TEATER
FOR THE MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

By:

**SEPTIYANA DAMAYANTI
NIM : 15519134012**

ABSTRACT

This Final Project aims to: 1) design costume, accessories, character dressing, and hair styling Rha Semi characters in the performance of of theater traditional Mentari Pagi Di Bumi Wilwatika; 2) arranging costumes, accessories, applying character dressing, and hair styling that matches the character of Rha Semi characters in the performance of theater traditional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) displaying the character of Rha Semi as a whole in the performance of of theater traditional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

The methods used to achieve the objectives of using Research & Develeopment (R & D) with 4D development model, ie define include story analysis, character analysis and characteristic Rha Semi, idea source analysis, idea source development analysis; 2) design includes costume design, accessory design, character makeup design, hair styling design, and design performances; 3) develop includes design validation of costume, accessories, makeup, and hair styling; 4) disseminate covering performance design, expert judgment, dirty rehearsal, rehearsal, and performances. Place and time of development is done in the Laboratory of Study Program of Makeup and Beauty Faculty of Engineering, State University of Yogyakarta, held for three months from October 2017 to January 2018.

The results obtained from the Final Project, namely; 1) costume design using color elements, and the principle of balance, makeup use using line elements, direction, color, and the principle of balance, harmony, unity. Hair styling uses line elements, shapes, sizes, and principles of balance, harmony, and unity; 2) the realization of the costume order in the form of pants, draperias for the hips and batik, additional cost of jubbah, accessories consisting of hair accessories, shoulder accessories, bracelets, necklaces, belts, and anklets, and the makeup looks thin when seen from the audience; 3) the performance of Mentari Pagi traditional theater performance at Bumi Wilwatikta was held on January 18, 2018, at 13.30 WIB at Auditorium Building, Yogyakarta State University, attended by more than 481 spectators whose implementation was smooth and successful

Keywords: *character makeup, rha semi, mentari pagi di bumi wilwatikta*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Septiyana Damayanti

NIM : 15519134012

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul proyek akhir : Rias Karakter Rha Semi dalam pertunjukan teater tradisi

Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

menyatakan bahwa proyek akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Yogyakarta, Maret 2017

Yang menyatakan,



Septiyana Damayanti

NIM. 15519134012

NIM. 15519134012

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

RIAS KARAKTER RHA SEMI DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

Disusun Oleh

SEPTIYANA DAMAYANTI
NIM : 15519134012

Telah dipertahankan di depan TIM penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 27 Maret 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		13 April 2018
Asi Tritanti, M.Pd Sekretaris		17 April '18
Eni Juniastuti, M.Pd Penguji		17 April 2018

Yogyakarta, 18 April 2018

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd

NIP. 19631230 198812 1 001

MOTTO



“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain”

(Q.S Al-Insyirah 7-8)

“Barang siapa yang keluar dalam menuntut ilmu maka ia adalah seperti berperang di jalan Allah hingga pulang”

(H.R.Tirmidzi)

"Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua."

(Aristoteles)

"Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia"

(Nelson Mandela)

Tanpa pengorbanan tidak akan pernah ada kemenangan, tanpa usaha dan kerja keras jangan pernah mengharapkan yang namanya hidup nikmat.

(Septiyana Damayanti)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a orang-orang tercinta, akhirnya laporan ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada :

1. Kedua orang tuaku, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua.
2. Terimakasih Elok Novita, M.Pd selaku dosen pembimbing, penguji, dan pengajar yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya agar menjadi lebih baik.
3. Terimakasih adikku Roni Nur Fadly yang telah memberikan semangat, dukungan, dan do'a dalam menyelesaikan laporan ini.
4. Sahabat dan teman, tanpa penyemangat, dukungan dan bantuan kalian semua takkan mungkin aku sampai disini, terimakasih canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan laporan ini untuk kalian semua orang-orang yang saya sayangi. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang. Amin.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat limpahan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan Proyek Akhir ini tidak akan berhasil dengan baik tanpa bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu perkenankan penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Elok Novita, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang telah bersedia meluangkan waktu membimbing penulis, memberikan saran dan motivasi sehingga terselesaikannya Proyek Akhir dengan baik.
2. Asi Tritanti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta sekaligus sekretaris Laporan Tugas Akhir yang sudah memberikan koreksi demi perbaikan serta terselesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Eni Juniastuti, M.Pd selaku penguji Laporan Tugas Akhir yang sudah memberikan koreksi demi perbaikannya Tugas Akhir ini.
4. Seluruh dosen Keahlian Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak memberi ilmu kepada penulis.
5. Pro. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
6. Dr. Widarto selaku Wakil Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Dr. Mutiara Nugraheni, M. Si selaku ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku Konsultan Desain.
9. Seluruh tim artistik dan keluarga besar UKM Kamasetra yang bersedia membantu dalam pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan.
10. Wahyu Nurhidayanto telah membantu memerankan tokoh Rha Semi.
11. Kepada orang tua yang selalu mendukung moril maupun materil dan memberi do'a kepada penulis.
12. Serta semua teman-teman Srikandi Rias 2015 untuk kebersamaan dan do'anya.
13. Semua pihak yang banyak membantu dalam penulisan laporan Proyek Akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan Proyek Akhir masih banyak kekurangan. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan didalam laporan Tugas Akhir ini. Semoga hasil Proyek Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, Maret 2018

Penulis



Septiyana Damayanti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTARCT	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan	6
G. Keaslian Gagasan	8
 BAB II KAJIAN TEORI	 9
A. Sinopsis Cerita.....	9
B. Sumber Ide.....	9
1. Pengertian Sumber Ide	9
2. Pengembangan Sumber Ide.....	10
a. <i>Stilisasi</i>	10
b. <i>Distorsi</i>	11
c. <i>Transformasi</i>	11
d. <i>Disformasi</i>	11
C. Desain	12
1. Pengertian Desain.....	12
2. Unsur Desain	12
3. Prinsip Desain	18
D. Kostum atau Tata Busana	21
E. Asesoris.....	21
F. Tata Rias (<i>Make Up</i>)	22
1. Pengertian Tata Rias	22
2. Jenis Tata Rias.....	23
a. Tata Rias Karakter.....	23
b. Tata Rias Panggung.....	24
G. Penataan Rambut.....	25
H. Pergelaran.....	28
1. Pergelaran.....	28

2. Tata Pencahayaan (<i>Lighting</i>).....	29
3. Tata Panggung (<i>Stage</i>)	30
4. Tata Suara (Musik).....	31
BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN	32
A. Define (pendefisian)	32
1. Analisis Cerita.....	32
2. Analisis Karakter dan Karakteristik	33
3. Analisis Sumber Ide	33
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide.....	34
B. Design (perencanaan)	35
1. <i>Design</i> Kostum.....	36
2. <i>Design</i> Asesoris.....	39
3. <i>Desain</i> Penataan Rambut	42
4. <i>Design</i> Rias Wajah.....	43
5. <i>Design</i> Pergelaran	46
C. Develop (pengembangan)	47
1. Validasi Rancangan Kostum	47
2. Validasi Rancangan Rias Wajah Karakter	49
3. Validasi Rancangan Penataan Rambut.....	49
4. <i>Prototype</i>	50
D. Dessiminate (penyebarluasan)	50
1. Rancangan Pergelaran.....	50
2. Penilaian ahli (<i>grand juri</i>).....	50
3. Gladi kotor	51
4. Gladi bersih	51
5. Pergelaran.....	52
BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Proses, Hasil, dan Pembahasan Define (pendefenisian)	53
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan Design (perencanaan)	54
1. Kostum	54
2. Asesoris	56
3. Rias Wajah Karakter	61
4. Penataan Rambut.....	66
C. Proses, Hasil, dan Pembahasan Develop (pengembangan)	67
1. Validasi Desain oleh Ahli I.....	68
2. Validasi Desain oleh Ahli II.....	69
3. Pembuatan Kostum dan Asesoris.....	70
4. Uji Coba Rias Karakter	71
5. Uji Coba Penataan Rambut	73
6. <i>Prototype</i>	74
D. Proses, Hasil, dan Pembahasan Dessiminate (penyebarluasan)	74
1. Penilaian Ahli (Grand Juri)	75
2. Gladi Kotor	76
3. Gladi Bersih	77

4. Pergelaran.....	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	80
a. Simpulan	80
b. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Sri Batara Kresna	35
Gambar 2 <i>Design</i> Kostum Rha Semi Keseluruhan	36
Gambar 3. <i>Design</i> Celana	37
Gambar 4. <i>Design</i> Draperi	37
Gambar 5. <i>Design</i> Batik	38
Gambar 6. Asesoris Bahu.....	40
Gambar 7. <i>Design</i> Asesoris Lengan Tangan.....	41
Gambar 8. <i>Design</i> Asesoris Kalung	41
Gambar 9. <i>Design</i> Asesoris Gelang Kaki	42
Gambar 10. <i>Design</i> Rambut.....	43
Gambar 11. <i>Design</i> Asesoris Rambut	43
Gambar 12. <i>Design</i> Rias Wajah	44
Gambar 13. Desain Alis	45
Gambar 14. Desain Riasan Mata.....	45
Gambar 15. Desain Kumis Dan Jenggot.....	46
<i>Gambar 16.Lay Out</i> Pergelaran	47
Gambar 17. Desain Kostum Akhir.....	55
Gambar 18. Hasil Akhir Kostum	55
Gambar 19. Desain Asesoris Bahu.....	56
Gambar 20. Asesoris Bahu.....	56
Gambar 21. Desain Asesoris <i>Kelat</i> Lengan Tangan	57
Gambar 22. Asesoris <i>Kelat</i> Lengan Tangan	57
Gambar 23. Desain Asesoris Ikat Pinggang.....	57
Gambar 24. Asesoris Ikat Pinggang	57
Gambar 25. Desain Asesoris Kalung	58
Gambar 26. Asesoris Kalung	58
Gambar 27. Desain Gelang Kaki	58
Gambar 28. Asesoris Gelang Kaki.....	58
Gambar 29. Desain Asesoris Rambut	59
Gambar 30. Asesoris Rambut	59
Gambar 31. Tahap Pembersihan Wajah.....	61
Gambar 32. Tahap Pengaplikasian Alas Bedak	61
Gambar 33. Tahap Koreksi Bentuk Wajah	62
Gambar 34. Tahap Aplikasi Bedak Tabur dan Bedak Padat.....	62
Gambar 35. Tahap Membuat Alis.....	63
Gambar 36. Tahap Pengaplikasian <i>Eye Shadow</i>	63
Gambar 37. Tahap Aplikasi <i>Eyeline</i> Dan <i>Mascara</i>	64
Gambar 38. Tahap Aplikasi <i>Blush On</i>	64
Gambar 39. Tahap Aplikasi <i>Lipstick</i>	65
Gambar 40. Tahap Membuat Kumis dan Jenggot.....	65
Gambar 41. Hasil Riasan Wajah Keseluruhan	66
Gambar 42. Hasil Penataan Rambut	67
Gambar 43. Desain Keseluruhan Awal.....	68
Gambar 44. Desain Keseluruhan Akhir Acc.....	69

Gambar 45. Desain Rias Wajah Awal	69
Gambar 46. Desain Rias Wajah Akhir	70
Gambar 47. Validasi Rias Karakter 1	71
Gambar 48. Validasi Rias Karakter 2	72
Gambar 49. Validasi Rias Karakter 3	73
Gambar 50. Validasi Penataan Rambut 1	73
Gambar 51. Validasi Penataan Rambut 2	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto tiket dan leaflet	88
Lampiran 2. Foto bersama dosen pembimbing	89
Lampiran 3. Foto bersama talent.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia merupakan negara kaya akan budaya, yang tercermin nyata dari beragam budaya berbeda-beda di seluruh Indonesia. Terbukti nyata di wilayah Indonesia dari Sabang sampai Merauke terdapat banyak suku bangsa yang masing-masing memiliki bahasa daerah sendiri dan adat istiadat yang beragam. Hal ini yang membuat Indonesia dipandang sebagai negara unik di dunia. Salah satu budaya di Indonesia antara lain kesenian (Kelvin, 2016).

Kesenian yang ada Indonesia sangat beragam diantaranya seni rupa, seni musik, seni tari, seni sastra, dan juga seni teater. Seni teater adalah hasil ciptaan manusia dalam mevisualisasikan imajinasi atau gambaran yang ada dalam pikirannya yang berhubungan dengan tingkah laku, kelompok, ataupun masyarakat. Seni teater ada dua macam yaitu teater modern dan teater tradisional. Teater modern adalah jenis teater yang tumbuh dan berkembang di tengah keramaian kota dengan adanya pengaruh dari teori barat. Sedangkan teater tradisi merupakan suatu bentuk pertunjukan dimana pesertanya berasal dari daerah setempat dengan cerita yang bersumber dari kisah-kisah yang sejak dulu telah berakar dan dirasakan oleh masyarakat yang hidup di lingkungan setempat (Samin, 2015)

Salah satu provinsi di Indonesia adalah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Daerah Istimewa Yogyakarta dikenal sebagai kota kebudayaan, kota

seni, kota pelajar, kota batik, dan kota wisata. Namun pada kenyataan yang terjadi paham kebudayaan mulai ditinggalkan, salah satu contohnya akhir - akhir ini kesenian teater tradisi di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) mulai ditinggalkan. Hal ini dibuktikan hasil wawancara kepada remaja sekarang mengaku pernah menonton teater tradisi namun kurang tertarik. Alasan tidak menarik disebabkan karena kostum menggunakan model kuno, asesoris belum mengikuti *trend*, dan penataan rambut yang hanya digeraikan tanpa banyak model yang bervariasi. Diera sekarang anak muda lebih memilih permainan yang modern seperti games online, *playstation* dan tempat-tempat bermain yang ada di mall serta tontonan film-film korea, ataupun film-film di bioskop. Fenomena kondisi seni teater tradisi sangat memprihatikan.

Berdasarkan fenomena masalah dan pernyataan di atas Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta akan memilih dan mengangkat kesenian teater tradisi sebagai pengelaran Proyek Akhir. Teater tradisi yang bertema Kudeta di Majapahit. Kudeta sendiri artinya pemberontakan. Majapahit adalah salah satu nama kerajaan Hindhu di Indonesia yang tepatnya di Jawa Timur. Di daerah Jawa Timur khususnya wilayah Majapahit terdapat kerajaan. Kerajaan Majapahit yang dipimpin oleh raja muda yang bernama Sang Prabu Jayanegara yang berusia 15 tahun yang berkepribadian kurang baik, berpendirian tidak tetap, senang bermain dengan wanita. Kerajaan memiliki patih untuk berkuasa menguasai roda pemerintahan yang saat itu Patih Hamangkubumi dijabat oleh Rakyan Nambi. Mahapati Halayudha tidak terima politik hitam dijadikan cara untuk merebut kekuasaan,

akhirnya terjadilah pemberontakan. Namun Gajah Mada sebagai panglima perang menyelamatkan sang raja dari pemberontakan.

Pergelaran yang dikemas dalam teater tradisi dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta merupakan suatu pertunjukan yang dikemas dalam bentuk teater tradisi yang berkaitan dengan akting atau seni peran. Pertunjukan tersebut akan menampilkan beberapa tokoh diantaranya strata Narapraja, Dharmaputra, Prajurit dan juga penari. Salah satu anggota Dharmaputra yaitu Rha Semi. Rha Semi merupakan pembesar kerajaan, berumur 45 tahun, berbadan tinggi dan gagah perkasa yang memiliki karakter tegas, bijaksana, dan juga penyabar. Pesan moral yang dapat dipetik dari Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah jadi seseorang harus teguh pendirian, pemimpin yang bijaksana, harus konsisten, dan tidak berperilaku seenaknya terhadap perempuan.

Tampilan tokoh teater tradisi zaman dahulu belum menarik sekarang, rias karakter, kostum, asesoris, dan penataan rambut yang dikenakan masih terkesan kuno, monoton, dan tidak menarik bagi kalangan anak muda. Kostum yang dibuat zaman dahulu berbahan bludru, berat ketika dikenakan di atas panggung, tidak menyerap keringat, dan dapat menimbulkan rasa gatal karena tidak menyerap keringat. Kosmetik yang digunakan juga *tidak waterproof*, kualitas yang tidak tahan lama dan mudah luntur, warna bedak hanya kekuning-kuningan jika terkena *lighting* warna riasan pudar. Asesoris yang dikenakan pada zaman dahulu berbahan logam, bentuknya monoton, dan jika dipakai *talent* berat. Penataan rambut pada zaman dahulu rambut hanya digerai,

tidak sesuai karakter yang diperankan, dan dapat mengganggu gerak *talent* di atas panggung. Rias karakter, kostum, asesoris, dan penataan rambut akan disesuaikan dengan karakter dan karakteristik Rha Semi yang memiliki tampilan gagah serta memiliki sifat yang tegas, bijaksana, dan penyabar. Pemilihan jenis kosmetik, bahan bakau asesoris, bahan kostum, dan pola penataan rambut perlu mempertimbangkan *koreografi* yang akan dimainkan di atas panggung.

Pergelaran juga dilengkapi dengan tata panggung, *lighting*, dan musik. Pada zaman dahulu *lighting* yang digunakan monoton hanya warna kuning saja. Bentuk panggung yang digunakan pada zaman dahulu kurang menarik karena menggunakan bentuk panggung persegi (*podium platform*), menyebabkan komunikasi dengan penonton kurang, sehingga penonton kurang dapat menikmati pertunjukan. Musik yang digunakan juga kurang mendukung karena hanya menggunakan *lip sing* atau rekaman. Pertunjukan menggunakan *live gending* lebih menarik dan bila terjadi kesalahan dapat menyesuaikan.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka diperlukan suatu kajian lebih mendalam tentang kostum, asesoris, rias wajah karakter, dan penataan rambut demi terwujudnya Rha Semi sesuai dengan karakter dan karakteristik dalam teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan, diantaranya:

1. Mulai luntur kebudayaan warisan nenek moyang Indonesia.

2. Kurangnya kepedulian kaum muda terhadap kesenian budaya Indonesia.
3. Masyarakat khususnya para kaum muda menganggap pertunjukan teater tradisi adalah hal yang sangat tidak menarik ataupun kuno.
4. Harus cermat menemukan bahan kostum yang nyaman untuk Rha Semi sesuai karakter dan karakteristik.
5. Tidak mudah memilih bahan asesoris dan pelengkap yang ringan dan tidak berat untuk menunjang pentas Rha Semi di atas panggung.
6. Harus cermat memilih kosmetik yang digunakan sesuai dengan jenis kulit *talent*, sekarang banyak kosmetik yang beredar di pasaran menimbulkan reaksi alergi dan iritasi.
7. Harus cermat dalam memilih rambut sintetis dibuat penataan Rha Semi agar tidak mengganggu gerak di atas panggung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka permasalahan dibatasi pada dana, waktu, *background* pendidikan dalam perancangan, pengaplikasian dan penampilan tokoh secara keseluruhan yang meliputi pengembangan kostum, asesoris, rias wajah karakter serta penataan rambut yang dapat memunculkan karakter tokoh Rha Semi dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

D. Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu:

1. Bagaimana mendesain kostum, asesoris, rias karakter, dan penataan rambut tokoh Rha Semi dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ?
2. Bagaimana menata kostum, asesoris, mengaplikasikan rias karakter, dan menata rambut yang sesuai dengan karakter tokoh Rha Semi dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Rha Semi secara keseluruhan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

E. Tujuan Penulisan

Tujuan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Mampu mendesain kostum, asesoris, rias karakter, dan penataan rambut tokoh Rha Semi dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
2. Mampu menata kostum, asesoris, mengaplikasikan rias karakter, dan menata rambut yang sesuai dengan karakter tokoh Rha Semi dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
3. Mampu menampilkan tokoh Rha Semi secara keseluruhan dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

F. Manfaat Penulisan

Pertunjukan proyek akhir yang diselenggarakan ini, memiliki beberapa manfaat bagi penulis, program studi dan juga masyarakat. Adapun manfaat dari diselenggarakannya pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah :

1. Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Menambah pengetahuan tentang cara membuat desain tata rias yang disesuaikan dengan kostum, asesoris, karakter dan karakteristik tokoh, *setting* panggung, *lighting*, properti, musik serta cerita dalam sebuah teater, dan sebagainya
- b. Mampu menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dalam karya nyata.
- c. Sebagai media untuk menyatukan bakat dan potensi diri dalam menunjukkan ide-ide baru.
- d. Mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam menciptakan karya baru yang lebih inovatif.
- e. Melatih kerjasama antar anggota kepanitiaan serta antar lembaga pendukung pertunjukan.

2. Manfaat Bagi Program Studi

- a. Mengetahui hasil belajar untuk prestasi mahasiswa.
- b. Menghasilkan perias-perias muda yang mampu bersaing dalam bidang tata rias.
- c. Melahirkan calon mahasiswa muda yang profesional yang dapat berkarya di bidang kesenian.
- d. Menjalinkan kerjasama antar lembaga pendidikan dengan dunia industri atau lembaga masyarakat umum.

- e. Sebagai ajang promosi kepada masyarakat tentang keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Menambah wawasan kesenian dan kebudayaan asli Indonesia.
- b. Memperoleh informasi bahwa Tata Rias dan Kecantikan mampu mengadakan pagelaran yang menarik untuk disajikan.
- c. Memberikan pengetahuan tentang teater tradisi kepada masyarakat luas khususnya remaja.
- d. Melihat pertunjukan dari cerita rakyat dengan tampilan teater tradisi yang dikemas secara *classic contemporer*.

G. Keaslian Gagasan

Tugas akhir tentang Kudeta di Majapahit dalam teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan tokoh protagonis Rha Semi melalui tahapan merancang kostum, mengaplikasikan tata rias karakter, dan merancang penataan rambut yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

Menurut Susanto., (2015) sinopsis merupakan ringkasan cerita dan garis besar dari sebuah novel atau gambaran isi pada cerita yang dibuat untuk memudahkan dalam mengetahui dan memahami secara singkat tentang sebuah naskah yang akan dipentaskan atau dibaca. Sinopsis merupakan karangan ilmiah yang biasanya dimunculkan bersamaan dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis tersebut. sinopsis secara garis besar adalah abstraksi, ringkasan, atau ikhtisar karangan (KBBI: 2016). Sinopsis merupakan ringkasan cerita dengan mengutamakan alur, atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel atau drama (Rosidi, I., 2009: 52)

Pernyataan di atas dapat disimpulkan sinopsis cerita adalah ringkasan dari garis besar cerita sebuah film, buku atau sebuah pertunjukan, sinopsis cerita tersebut dibuat supaya pembaca atau penonton dapat mengetahui dan memahami singkat cerita dari naskah tersebut.

B. Sumber Ide

1. Pengertian

Sumber ide menurut Widarwati, S., (1996: 58) adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru yang dapat diperoleh melalui berbagai obyek benda-benda yang ada di lingkungan. Sumber ide adalah segala sesuatu, yang terwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (KBBI: 2001).

Sumber ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar yang diperoleh secara sengaja dan dikembangkan menjadi sebuah karya (Sugiyanto., : 2005)

Ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat digali untuk menciptakan desain ide baru berupa apa saja yang ada disekitar manusia.

2. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan Sumber Ide menurut Kartika, D. S, Nanang G. P., (2004: 42) ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu lewat *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi*.

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dll. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh: karakter wajah Gathut Kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau *figure* dari obyek lain ke obyek yang digambar. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-perbagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa mengenai pengembangan sumber ide yaitu teknik yang dilakukan untuk mengubah atau menciptakan suatu karya melalui metode *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi*. *Stilisasi* merupakan metode dengan cara menambah suatu objek, *distorsi* merupakan metode dengan cara mengurangi suatu objek, *transformasi* merupakan metode dengan

mengubah wujud suatu objek, dan *disformasi* merupakan metode mengubah bentuk dengan cara mengurangi detail obyek.

C. Desain

1. Pengertian

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta warna (Ernawati, Izwerni, Nelwira, W., 2008: 195). Desain adalah suatu penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figure yang diciptakan agar mengandung nilai keindahan (Suhersono, H., 2005: 11). Desain berasal dari bahasa inggris *design* yang berarti rancangan, rencana, atau reka rupa desain bermakna mencipta, memikirkan, atau merancang (Al-Firdaus., 2010: 48).

2. Unsur-unsur Desain

Menurut Bestari, A.G., (2011: 11-14) adapun unsur desain meliputi

:

a. Garis

1) Garis lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Namun dengan adanya arah, maka sifat garis dapat berubah seperti berikut ini,

a) Garis lurus tegak memberikan kesan keluruhan.

b) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.

- c) Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertical dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan seksama, tiap-tiap garis data memberikan kesan yang berbeda.

2) Garis lengkung

Garis lengkung memiliki sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam menggambar desain busana, garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Membatasi bentuk struktur siluet.
- b) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian busana untuk menentukan model busana.
- c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princess* dan garis *empire*.

Oleh karena garis bersifat fleksibel, garis lengkung dapat dibuat pada jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

b. Arah

Pada benda apapun, termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Secara nyata, arah dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya.

Arah dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Contohnya, dalam gambar desain busana, unsur arah pada motif kain dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena menimbulkan kesan melebarkan tubuh. Begitu pula dalam pemilihan model busana, garis hias yang digunakan berupa garis princess atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau merampingkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

c. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, terjadi bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datang (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar). Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Teknik tiga dimensi terkait dengan volume atau isi. Dalam hal ini, sebuah busana merupakan bentuk tiga dimensi yang berarti memiliki ruang atau dapat diisi oleh tubuh pemakai.

d. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaknya diatur ukurannya dengan

baik agar desain tersebut memunculkan kesimbangan dan keserasian. Apabila ukurannya tidak seimbang, desain yang dihasilkan akan terlihat kurang bagus atau kurang indah. Contohnya, busana untuk seseorang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak dipadukan dengan tas atau asesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

e. **Tekstur**

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar.

Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku dan lemas. Sedangkan, dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal, atau licin. Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang terlihat lebih besar (gemuk). Oleh karena itu, bahan tekstil yang bercahaya lebih cocok dikenakan oleh orang yang bertubuh kurus sehingga badan terlihat lebih berisi.

f. *Value*

Value adalah nilai gelap dan terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Apabila suatu benda diamati, akan terlihat bahwa

bagian-bagian permukaan benda tidak seluruhnya diterpa oleh cahaya. Ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Keadaan ini yang menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda. Nilai atau kadar gelap dan terang ini disebut dengan istilah *value*.

g. Warna

1) Pengertian Warna

Warna termasuk unsur desain yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan desainer atau karakter gambar busana yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda.

Dalam dunia busana, ada beberapa istilah warna, misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna muram, dan warna riang. Inilah yang disebut dengan karakter warna. Warna-warna pekat, tua, atau warna hitam memberikan kesan berat dan menyusutkan bentuk. Oleh karena itu, apabila kita mendesain busana untuk seseorang hendaknya disesuaikan dengan proporsi orang tersebut. Contohnya, orang yang bertubuh gemuk hendaklah dipilih warna yang tidak terlalu cerah atau warna-warna redup bahkan cenderung karena warna ini dapat merampingkan bentuk tubuh yang gemuk tersebut. Demikian juga sebaliknya, untuk orang yang berpostur kurus

sebaiknya pilihlah warna yang cenderung terang atau bahkan menyala cemerlang.

2) Makna Warna

a) Putih

Putih menandakan sikap cermat, kritis, dan bersungguh-sungguh. Dalam kebudayaan Mesir kuno ia melambangkan kemurnian, sifat feminisme dan bulan, berlawanan dengan warna yang maskulin.

b) Oranye

Oranye lebih ambisius daripada merah, namun tidak terlalu hangat. Sebagaimana kuning, oranye menunjukkan kecerdasan namun tidak angkuh. Dalam terapi ia menimbulkan kerianan dan menghilangkan kesedihan.

c) Coklat

Coklat adalah warna netral yang hangat. Banyak kebudayaan yang menganggapnya sebagai bagian dari merah. Coklat menandakan sikap praktis, membumi, keras kepala, dan cermat (Ishak, Z., 2015: 195).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa mengenai unsur desain merupakan konsep yang digunakan untuk menciptakan suatu desain meliputi; 1) garis merupakan pola yang diciptakan dan digunakan dalam desain, 2) arah merupakan garis yang terdapat pada desain, 3) bentuk merupakan bidang yang tersusun dalam

suatu ruangan, 4) ukuran merupakan besar kecil bentuk dalam suatu desain, 5) tekstur merupakan sifat dari permukaan garis, 6) *value* merupakan dimensi gelap terangnya warna, 7) warna merupakan memberikan keindahan pada desain.

3. Prinsip-prinsip Desain

Menurut Bestari, A.G., (2011: 17-18) Untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui prinsip-prinsip desain, yaitu :

a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Pengertian ini dapat dikatakan juga adanya keselarasan serta kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lainnya dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

b. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

c. *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu

- 1) Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama.
- 2) Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya

d. *Irama*

Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambungkan dari bagian yang satu ke bagian yang lainnya pada suatu benda sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui :

- 1) Pengulangan bentuk secara teratur.
- 2) Perubahan atau peralihan ukuran.
- 3) Melalui pancaran atau radiasi.

e. Pusat perhatian(aksen)

Pusat perhatian merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempelkan aksen :

- 1) Apa yang akan dijadikan aksen.
- 2) Bagaimana menciptakan aksen.
- 3) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan.
- 4) Dimana aksen ditempelkan.

f. *Unity*

Unity adalah kesatuan erupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pad bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip desain yang digunakan dalam menghasilkan karya sesuai dengan yang akan digunakan, hal yang diterapkan dalam prinsip; 1) Harmoni merupakan unsur paduan unsur-unsur berbeda, 2) Kesatuan merupakan adanya kesan keterpaduan tiap unsur, 3) Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan, 4) Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual, 5) Pusat perhatian desain yang berupa aksen, 6) Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.

D. Kostum (Tata Busana)

Kostum adalah pakaian para pemain yang dikenakan pada saat memerankan tokoh cerita di panggung (Wiyanto. A., 2002: 15). Tata busana adalah seni pakian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala asesoris seperti topi, syal, kalung, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh (Santoso, E., Subagiyono, H., Mardiyanto, H., 2008: 130).

Kostum menurut Nursantara, Y., (2007: 53) tata busana adalah pengaturan pakaian pemain agar mendukung keadaan yang dikendaki. Busana hendaknya disesuaikan dengan tempat adegan (pakaian di sekolah berbeda dengan suasana pesta), karakter peran (pakaian ABG, berbeda dengan pakaian kantor), juga waktu atau zaman cerita (pakaian zaman kerajaan berbeda dengan pakaian masa kini).

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka pengertian kostum adalah pakaian yang dikenakan oleh pemain. Kostum yang dikenakan oleh pemain sesuai dengan tema, kesempatan, usia, karakter dan karakteristik tokoh tujuannya agar penonton ketika melihatnya dapat mengetahui ciri-ciri peran yang dimainkan, menghidupkan lakon pemain.

E. Asesoris

Asesoris adalah barang tambahan yang digemari oleh banyak konsumen berfungsi sebagai pelengkap dan pemanis busana, saat ini para remaja menggemari asesoris jepit rambut dan peniti berwarna yang sesuai

dengan pakaian yang digunakan (KBBI, 2018). Aksesoris adalah barang tambahan yang berfungsi sebagai pemanis atau sebagai pelengkap hiasan suatu benda, pemahaman benda disini adalah segala macam benda baik bergerak maupun yang hidup (Triyanto., 2011: 3)

Dalam dunia busana, asesori atau asesoris adalah benda-benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung penampilan atau menjadi pengganti pakaian. Bentuk asesoris bermacam-macam dan banyak diantaranya terkait dengan peran gender pemakainya. Contoh asesoris: perhiasan, selendang, sabuk, dasi, syal, sarung tangan, tas, topi, dan kacamata. Busana tradisional memiliki asesoris khas yang biasanya digunakan sebagai perlambang tertentu, contoh: *sindur* (selendang), *tusuk konde* (ornamen pada sanggul), *blangkon* (penutup kepala), *kembang goyang* (ornamen pada sanggul), dan keris (Wikipedia).

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa asesoris adalah suatu barang yang disukai dan dikenakan banyak orang untuk menambah keindahan penampilan.

F. Tata Rias (*Make up*)

1. Pengertian

Tata Rias adalah cara mendandani pemain dalam memerankan tokoh tertentu agar lebih meyakinkan. Tata rias mendukung pemunculan karakter. Tata rias digunakan untuk membedakan satu karakter dengan karakter yang lain (Nursantara, Y., 2006: 53). Tata rias menurut Santoso, E., Subagiyono, H., Mardiyanto, H., (2008: 273) tata rias secara umum

dapat diartikan seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Sedangkan menurut J-R Kehoe., (1992: 184) *make up* adalah suatu bentuk seni, dimana seniman make up melakukan pekerjaan pada kulit hidup dan bukan semata-mata pada kanvas atau board mati. Berkenaan dengan bentuk seni lain, seniman make up individu sangat dapat mengkonseptualisasikan wajah seseorang wanita dalam aspek atau *trend* tertentu.

Berdasarkan ketiga di atas dapat disimpulkan tata rias wajah adalah seni merias wajah diri sendiri atau orang lain untuk kesempatan tertentu, yang bertujuan untuk meningkat penampilan.

2. Jenis-jenis rias wajah

a. Rias karakter

Rias wajah karakter adalah rias wajah untuk membantu para pemeran berakting dengan membuat wajahnya menyerupai watak yang akan dimainkan. Rias wajah karakter seringkali dipergunakan untuk pertunjukan teater, televisi, film, dan acara pementasan baik *on air* ataupun *off air* (Thowok, D. N., 2012: 1).

Rias wajah karakter adalah teknik riasan yang dipakai untuk tujuan *makeup* panggung, *makeup* film, dan *makeup* sinetron (Hardiman, I., 2009: 72) Sedangkan menurut Paningkiran, H., (2013: 11) Rias karakter dalam Bahasa Inggris adalah *Character Make-up* berarti suatu tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan

seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga dapat mencapai peran yang dimainkan

Ciri-ciri penerapan rias karakter menurut Kusantati, H., Prihatin, P.T., Wiana, W, (2004: 499) sebagai berikut:

- a. Garis-garis yang tajam.
- b. Warna yang digunakan mencolok dan kontras.
- c. Alas bedak yang digunakan lebih tebal.

Berdasarkan pendapat di atas, maka pengertian tata rias karakter adalah seni merias wajah sesuai tokoh yang diperankan di atas panggung. Rias karakter juga dapat diartikan mengubah penampilan wajah pemain dalam hal watak dan bentuk wajah sesuai tokoh yang diperankan. Tujuan dari rias karakter untuk membantu mengungkapkan karakter tokoh, bila dilihat oleh penonton.

b. Rias panggung

Tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut (Kusantati, H., 2008: 487). Menurut Thowok, D. N., (2002: 1) tata rias panggung atau *stage make up* adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung peran dalam pertunjukan, *stage make up* bisa dibedakan atas rias wajah karakter, fantasi, horror, komedi, tetater, dan lainnya. Sedangkan menurut Riantiarno, N., (2011: 167) manfaat

tata rias panggung adalah untuk memperjelas wajah dan ketokohan pemain.

Teknik merias menurut Subagiyo (2010: 98), untuk rias panggung menggunakan teknik yaitu :

- a. Teknik pemilihan *foundation* dengan warna yang sesuai yaitu kemerahan.
- b. Teknik *shading* adalah teknik merias dengan cara memberi efek gelap pada bagian wajah tertentu agar mendapat kesan cekung, kecil, dan sempit. Teknik aplikasi ini daplikasikan pada tulang pipi dan *shading* hidung.
- c. Teknik *highlight* adalah teknik merias dengan cara pemberian efek terang pada bagian tertentu. Pengaplikasian ini biasanya dilakukan pada bawah mata dan dagu.
- d. Pemilihan bedak tabor dengan warna kemerahan.
- e. Teknik pembuatan alis lebih besar dari alis yang sesungguhnya.
- f. Pemilihan warna *eye shadow* yang sesuai dengan karakter tokoh.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan rias panggung adalah rias wajah yang diterapkan untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung, yang bertujuan untuk mwujudkan suatu peran.

G. Penataan Rambut

Penataan rambut menurut Dwi Arini, S.H., Oetopo, A., Setiawati, R., (2004: 5) ada beberapa penataan rambut yang dikenal secara umum antara lain

: penataan rambut depan (*front style*) yaitu penataan rambut yang menitik beratkan penataan pada daerah depan atau dahi. Penataan rambut puncak (*top style*) yaitu penataan rambut yang menitik beratkan penataan pada daerah puncak kepala. Penataan rambut belakang (*back style*) yaitu penataan rambut yang menitik beratkan penataan pada daerah belakang kepala atau tengkuk. Penataan rambut *simetris* yaitu penataan rambut seimbang antara kanan dan kiri, penataan ini memberikan kesan formal. Penataan rambut *asimetris* yaitu penataan rambut yang fokus pada samping kanan atau kiri, sehingga penataan *asimetris* akan memberikan kesan dinamis.

Penataan rambut menurut Rostamailis, Hayatunnusfus, Yanita, M., (2008: 185 – 186) tata rambut yang baik dibuat sesuai dengan waktu, dan kesempatan penggunaannya. 5 kategori tipe penataan yaitu penataan pagi dan siang hari, penataan koktail, penataan sore dan malam hari, penataan gala, dan penataan fantasi.

Hasil penataan rambut menurut Kusumadewi, (2001: 163-170) hasil penataan rambut dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern yang saling berkaitan dalam melakukan penataan rambut.

1. Faktor intern terdiri dari :

- a) Faktor perwujudan fisik, yaitu merupakan wujud dari tekstur rambut, bentuk kepala, dan wajah, bentuk tubuh dalam keseluruhan dan usia yang bersangkutan.
- b) Faktor pendidikan, tingkat pendidikan umum seseorang membatasi kemungkinan variasi penataan. Kecenderungan hanya ingin menirukan

mode tata rambut yang sedang digemari tanpa mempertimbangkan kecocokan pada diri seseorang.

- c) Faktor penghargaan seni, perbedaan kemampuan dalam menikmati karya seni. Seseorang yang terpelajar dan rasional cenderung menilai suatu karya hanya dari segi manfaatnya saja.
- d) Faktor kepribadian, aliran modern dalam penataan rambut menghendaki agar penataan rambut tidak hanya dilandasi dasar segi-segi fisik saja namun penataan yang baik harus mampu menonjolkan segi positif kepribadian seseorang.

2. Faktor ekstern meliputi :

- a) Faktor sejarah, manusia membuat sejarah dan sebaliknya sejarah menciptakan manusia dengan berbagai sifatnya. Revolusi Perancis membawa pengaruh yang mendasar terhadap perkembangan seni tata rambut di Eropa.
- b) Faktor kebudayaan, setiap bangsa atau kelompok masyarakat mempunyai tolok ukur tersendiri terhadap apa yang dipandang baik dan buruk. Pandangan yang menghasilkan keindahan tersendiri memberi warna bagi tata rambut kelompok masyarakat tersebut.
- c) Faktor sosial, di Indonesia tata rambut tradisional dipergunakan untuk membedakan status sosial seorang wanita melalui penataan rambutnya. Dengan batasan-batasan tertentu disetiap daerah yang berkaitan dengan bentuk tata rambut maupun hiasannya dapat mempersempit kemungkinan teknis penataan.

- d) Faktor ekonomi, jika tingkat kemakmuran naik penataan rambut cenderung mengarah kepada penataan yang lebih meriah, dimungkinkan dengan tersedianya peralatan penataan yang lebih lengkap. Ini membuktikan tingkat perkembangan ekonomi suatu masyarakat berpengaruh terhadap variasi dan kemungkinan teknis penataan.
- e) Faktor lingkungan sekitar, penataan rambut yang berlaku secara turun temurun, dalam lingkungan masyarakat tradisional yang masih tertutup.
- f) Faktor mode yang berlaku, penataan yang baik selalu disesuaikan dengan perkembangan mode yang berlaku.
- g) Faktor letak geografis, adanya perbedaan iklim disetiap negara atau daerah tidak memungkinkan penerapan suatu mode tata rambut tertentu dari negara asal ke negara lain.
- h) Faktor perkembangan teknologi, kemampuan seorang penata rambut berarti banyak jika tidak didukung dengan tersedianya peralatan dan kosmetik rambut yang dipergunakan untuk mencapai bentuk tertentu.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka pengertian penataan rambut ada beberapa macam penataan rambut diantaranya penataan rambut yang memfokuskan pusat perhatian pada daerah depan atau dahi (*front style*), penataan rambut yang memfokuskan pusat perhatian pada daerah puncak (*top style*), penataan rambut yang memfokuskan pusat perhatian pada daerah belakang (*back style*), *simetris* yaitu penataan rambut seimbang kanan dan kiri, *asimetris* yaitu penataan rambut fokus pada kanan atau kiri.

H. Pergelaran

1. Pergelaran

Dalam kata pergelaran terkandung arti bahwa hal atau benda yang dipertunjukkan bersifat dinamis atau ada pergerakan. Dalam kata pergelaran ada unsur tindakan yang dilakukan dalam rangka menggelar hal yang dipertunjukkan. Berdasarkan hal itu, penggunaan kata pameran lebih tepat untuk seni rupa kata pergelaran untuk seni musik, tari, dan drama. . pergelaran seni musik, tari, dan drama adalah kegiatan mempertunjukkan karya seni musik, tari, dan kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan atau penilaian (Sugiyanto, 2008: 208).

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu (Nugraha, T., 2009). Pergelaran menurut Nurhadiat, D. (1994: 121) pergelaran adalah pertunjukan atau tontonan yang disaksikan oleh masyarakat umum. Pergelaran dapat berupa pertunjukan di atas panggung atau pameran yang diselenggarakan di dala ruangan.

Berdasarkan ketiga pendapat dapat disimpulkan pergelaran adalah suatu kegiatan pertunjukan yang disaksikan oleh masyarakat umum, untuk mendapat tanggapan atau penilaian.

2. Tata Pencahayaan (*Lighting*)

Tata cahaya adalah sebagai sesuatu metode atau system yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton (Martono, H., 2010: 1). Tata cahaya

menurut Santoso, E., (2008: 331) cahaya adalah unsur artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Sejak ditemukannya lampu penerangan manusia menciptakan modifikasi dan menemukan hal-hal baru yang dapat digunakan untuk menerangi panggung pementasan.

Tata cahaya menurut Nursantara, Y., (2006: 54) tata lampu adalah pengaturan cahaya di panggung atau saat pengambilan adegan dalam pembuatan film. Posisi lampu dan intensitas cahaya yang digunakan dengan keadaan yang dikehendaki.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka pengertian tata pencahayaan atau *lighting* adalah salah satu unsur penting dalam pementasan teater. Bukan hanya sebagai penerang saja tetapi memberikan pencahayaan agar objek atau subjek bias terlihat lebih jelas.

3. Tata Panggung (*Stage*)

Dalam seni pertunjukan panggung dikenal dengan istilah *stage* melingkupi pengertian seluruh panggung. Jika panggung merupakan tempat yang tinggi agar karya seni yang diperagakan di atasnya dapat terlihat oleh penonton (Padmodarmaya, P., 1988 : 35).

Tata panggung berarti suatu tempat pertunjukan yang sengaja dipersiapkan bersama fasilitas perlengkapannya, termasuk peralatan pencahayaan (Martono, H., 2010: 1). Tata panggung menurut Dwi Arini, S.H, Oetopo, A., Setiawati, R., (2008 : 96) panggung adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan. Panggung harus bisa

menggambarkan tempat adegan itu terjadi di sungai, di rumah sakit, di kantin atau dimana saja. Penataan panggung harus mengesankan waktu zaman dahulu, zaman sekarang, tengah hari, senja dini hari atau kapan saja.

Berdasarkan pendapat di atas, maka pengertian tata panggung adalah sebuah tempat pertunjukkan agar karya seni yang ditampilkan dapat dilihat oleh penonton. Semua adegan dilaksanakan di panggung, maka panggung harus bisa menggambarkan setting tempat, waktu, dan suasana yang dikendaki.

4. Tata Suara (Musik)

Tata suara menurut Nursantara, Y., (2006: 54) terdiri dari pengaturan penguat suara, musik pengiring, dan suara-suara alam agar lebih mendukung. Musik dalam pertunjukan drama adalah untuk mendukung suasana, misal penggambaran kesedihan, ketakutan, kemarahan, dan lain-lain (Dwi Arini, S.H, Oetopo, A., Setiawati, R., 2008: 243). Sedangkan tata suara menurut Santoso, E, Subagiyono, H., Mardiyanto, H., (2008: 416) merupakan suatu usaha untuk mengatur, menematkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk tujuan tertentu, misalnya pidato, penyiaran, *recording*, dan pertunjukan teater.

Berdasarkan ketiga pendapat dapat disimpulkan tata suara adalah peranan penting untuk mendukung pada sebuah pertunjukan.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan dibahas dalam bab ini mengacu pada model metode 4D, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebarluasan) berikut pembahasannya :

A. *Define* (pendefinisian)

Pada tahap pengembangan *define* adapun hal-hal yang perlu dibahas yaitu mengenai analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide serta analisis pengembangan sumber ide.

1. Analisis cerita

Raden Wijaya pendiri sekaligus raja pertama Kerajaan Majapahit. Semenjak Kerajaan Majapahit berdiri banyak terjadi pemberontakan tepatnya di Tuban dan Lembu Sora. Namun pada tahun 1309 Masehi Raden Wijaya meninggal. Akhirnya kedudukan raja digantikan oleh putranya yang bernama Sang Prabu Jayanegara Sri Wiralanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adhiswara yang masih berumur 15 tahun. Semenjak Prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra yaitu Rha Semi, Rha Kuti, Rha Wedheng, Rha Yuyu, dan Rha Tanca. Rha Semi merupakan pembesar kerajaan, anggota dharmaputra yang berusia 45 tahun. Rha semi memiliki karakter protagonis yang bijaksana, penyabar, dan tegas. Beberapa dharmaputra yang antagonis bersetuju dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang berambisi menjadi Patih Hamangkubumi yang pada

saat itu gelar telah diberikan kepada Rakyan Nambi dari Lumajang. Siasat dan politik hitam Mahapati untuk menjatuhkan Rakyan Nambi atas kepercayaan Sang Prabu Jayanegara. Sosok Sang Prabu Jayanegara adalah seorang raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain dengan wanita, dan mempunyai pendirian tidak konsisten. Keadaan seperti ini Sang Prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam peseterusnya dengan para Dhamaputra. Situasi pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara dipimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan raja Majapahit dalam rongrongan musuh.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik

Pada pertunjukan teater tradisi Metari Pagi di Bumi Wilwatikta Rha Semi memiliki karakter bijaksana, sabar, dan tegas. Rha Semi bijaksana, penyabar, sabar ketika diadu domba oleh orang lain. Sosok Rha Semi yang tegas ketika menganggapi suatu masalah. Karakteristik Rha Semi memiliki badan tinggi dan gagah perkasa. Kostum Rha Semi juga menggunakan jubah agar menambah kesan gagah. Rha Semi merupakan pembesar kerajaan yang berusia 45 tahun. Karakteristik 45 tahun lebih diperkuat dengan rias karakter dan penambahan kumis dan jenggot.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber Ide yang digunakan adalah Sri Batara Kresna. Sri Batara Kresna memiliki kesamaan karakter yang hampir sama dengan Rha Semi. Sri Batara Kresna adalah tokoh Mahabarata. Sri Batara Kresna mempunyai

saudara kembar yang bernama Prabu Baladewa. Sri Batara Kresna sosoknya yang baik hati, membela kebenaran, bijaksana, pemberani, dan tegas. Sri Batara Kresna terlihat gagah dapat dilihat dari postur tubuhnya yang tinggi, gagah perkasa serta sifatnya tegas, bijaksana serta tingkah laku yang memperlihatkan rendah hati. Sumber ide dari tokoh Sri Batara Kresna ini karena ingin membuat rancangan kostum, asesoris, rias wajah, dan penataan rambut menggunakan kemampuan dan kreatifitas yang akan ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.



Gambar 1. Sri Batara Kresna
(Sumber : www.wayang.com, 2017)

4. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide pada tokoh Rha Semi menggunakan teknik *distorsi*. Memilih Sri Batara Kresna sebagai sumber ide dengan alasan kesamaan karakter yang protagonis, membela kebenaran, bijaksana,

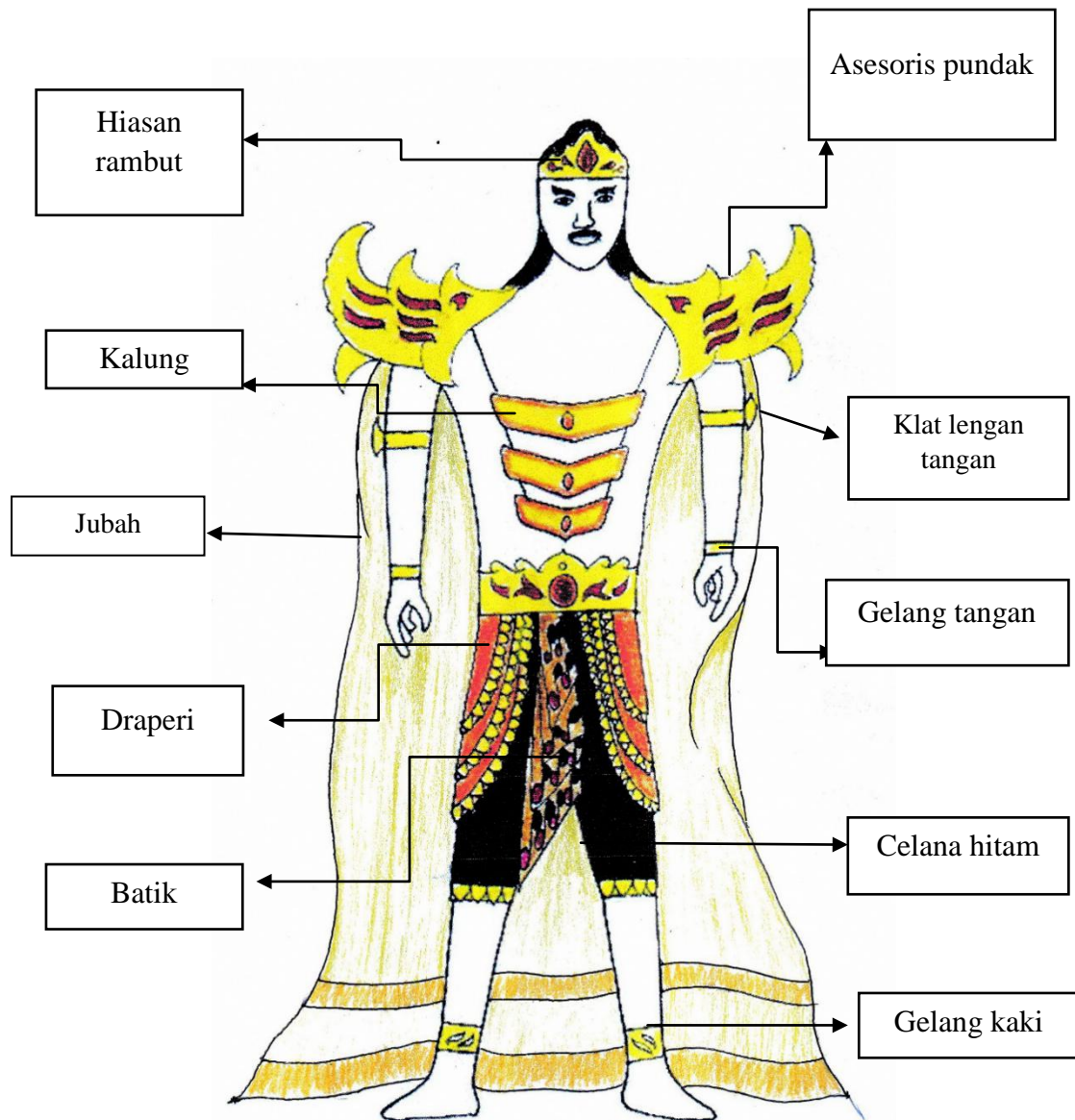
pemberani, dan tegas. Pada tokoh Rha Semi bagian yang akan di *distorsi* . bagian yang di *dostorsi* dalam pembuatan kostum, asesoris, rias wajah, dan penataan rambut. Oleh karena itu banyak perubahan pada keseluruhan kostum dengan mengutamakan warna dan bentuk dari asesoris yang sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Rha Semi.

Tujuan dari pengembangan sumber ide tersebut untuk menciptakan karakter tokoh sesuai konsep pengembangan yang diambil. Dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada bentuk benda atau obyek yang digambar. Bagian yang dipertahankan adalah penggunaan celana, daperi dan batik tetap dipertahankan untuk memberi kesan kesesuaian dengan bagian satu dengan bagian yang lainnya. Pengubahan menjadi bentuk sederhana dilakukan pada asesoris kepala, ukiran kepala tidak terlalu rumit. Bagian yang dipertahankan asesoris pada kalung, tangan dan kaki. Penambahan kostum bagian jubah untuk menyesuaikan posisi Rha Semi dalam Dharmaputra kerajaan. Penggunaan warna juga disesuaikan dengan karakter Rha Semi.

B. Design (perencanaan)

Pada tahap *design* (perencanaan) yaitu membahas mengenai *design* kostum, *design* asesoris, *design* sanggul, dan *design* wajah serta *design* pergelaran.

1. *Design* Kostum

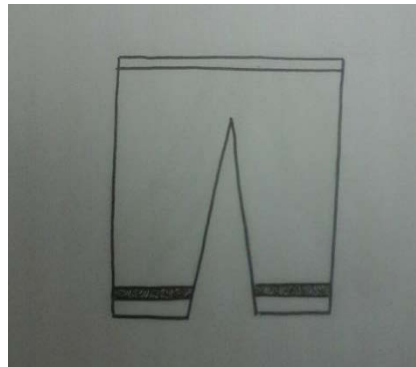


Gambar 2. *Design* Kostum Rha Semi Keseluruhan
(Dokumentasi Septiyana Damayanti, 2017)

Desain kostum Rha Semi menjelaskan unsur dan prinsip desain serta bagian-bagian pada kostum. Kostum Rha Semi terdiri dari celana, draperi, dan batik berikut uraiannya :

a. Celana

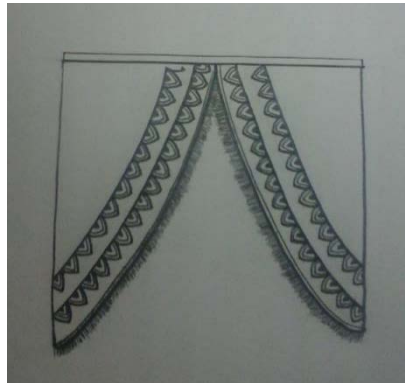
Celana terbuat dari kain satin yang panjangnya dibawah lutut. Unsur warna, karena celana warna hitam yang memiliki kesan tegas. Bagian tepinya diberi renda yang berwarna emas. Warna emas artinya kejayaan. Prinsip keseimbangan pada kanan dan kiri bentuk dan panjangnya sama.



Gambar 3. *Design Celana*
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

b. Draperi

Draperi menggunakan unsur bentuk seperti segitiga terbalik. Prinsip keseimbangan pada kanan dan kiri panjangnya sama. Unsur warna karena draperi kain satin warna orange yang memiliki arti kecerdasan namun tidak angkuh. Prinsip keseimbangan panjang draperi simetris kanan dan kiri. Draperi dibuat 3 tingkat dengan panjang kanan dan kiri sama. Prinsip harmoni karena hiasan renda warna emas untuk menyesuaikan dengan renda celana, sehingga muncul kesasian.



Gambar 4. *Design Draperi*
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

c. Batik

Kain batik yang digunakan menggunakan unsur desain garis, warna, dan ukuran. Motif yang digunakan adalah Rawan Anggrek karena memiliki garis yang berkelok-kelok. Berkelok-kelok artinya aliran sungai yang mengalir, karena kejayaan Kerajaan Majapahit membuat irigasi air pada saat itu. Motif utama adalah burung dan bunga sedangkan motif pelengkap nya kupu-kupu dan Surya Majapahit. Warna batik yang digunakan dominan coklat yang memiliki kesan kejujuran dan ketabahan sesuai dengan karakter tokoh yang bijaksana. Unsur ukuran disesuaikan dengan postur *talent* yang mampu menunjukkan karakter dan karakteristik sesuai tokoh yang akan dikembangkan. Unsur warna orange memiliki arti cerdas namun tidak angkuh. Prinsip yang akan digunakan keseimbangan karena desain pada bagian batik menyesuaikan warna celana untuk memberikan kesan serasi. Prinsip harmoni karena desain yang dibuat pada bagian celana, draperi, dan kain batik terbuat terpisah namun berdampingan sehingga akan muncul timbul keserasian.



Gambar 5. *Design Batik*
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

2. *Design Asesoris*

Design asesoris Rha Semi yang akan ditampilkan terdiri dari asesoris bahu, asesoris tangan, asesoris kalung, asesoris ikat pinggang, asesoris gelang kaki, dan asesoris rambut.

a. Asesoris Bahu

Asesoris bahu menerapkan unsur warna, garis, dan ukuran . Asesoris bahu menerapkan unsur warna yang diterapkan adalah emas yang memiliki makna kejayaan dan sedikit warna merah yang artinya tegas sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh. Hiasan manik-manik pada tepi asesoris untuk menambah hiasan bahu tidak terlihat kosong. Unsur garis karena garis lengkung yang memiliki sifat luwes, vertikal runcing ke atas yang artinya kokoh dan tegas. Unsur ukuran digunakan karena menyesuaikan lebar dada dan bahu tokoh. Asesoris bahu menerapkan prinsip keseimbangan, harmoni, dan pusat perhatian. Prinsip keseimbangan digunakan bagian kanan dan kiri simetris. Prinsip harmoni karena desain pada bagian asesoris memunculkan

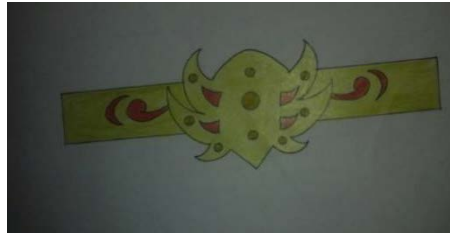
adanya keselarasan serta kesan kesesuaian untuk dipadukan antara bagian kostum dengan asesoris. Prinsip pusat perhatian karena bagian asesoris secara otomatis membawa mata tertuju pada asesoris yang digunakan khususnya bagian diberi ukiran.



Gambar 6. *Design Asesoris Bahu*
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

b. Asesoris *Kelat* Lengan Tangan dan Gelang Tangan

Kelat lengan dan gelang tangan memiliki unsur desain garis, ukuran, dan warna. Unsur garis lengkung yang berarti keluwesan tubuh di atas panggung. Unsur ukuran disesuaikan dengan lengan tubuh *talent* yang menunjukkan karakter dan karakteristik tokoh yang akan dikembangkan. Unsur warna yang digunakan emas, yang artinya kejayaan dan sedikit warna merah yang artinya tegas sesuai dengan karakter tokoh. Prinsip desain yang digunakan keseimbangan, harmoni, dan pusat perhatian. Penerapan prinsip pada asesoris tangan keseimbangan gelang tangan kanan dan kiri sama. Prinsip harmoni karena desain pada bagian asesoris memunculkan adanya keselarasan serta kesan kesesuaian untuk dipadukan antara bagian kostum dengan asesoris. Prinsip pusat perhatian karena pada tengah *kelat* diberi diukiran.



Gambar 7. *Design Asesoris Kelat Lengan Tangan*
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

c. Asesoris Kalung

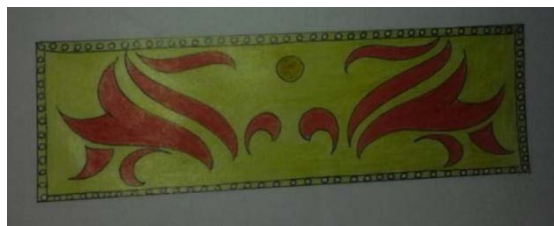
Kalung Rha Semi menggunakan unsur ukuran disesuaikan dengan postur tubuh *talent* yang menunjukkan karakter dan karakteristik tokoh yang akan dikembangkan. Unsur warna yang digunakan emas yang memiliki arti kejayaan. Unsur tekstur karena pada bagian permata memiliki kesan yang timbul berkilau. Prinsip desain yang digunakan yaitu harmoni dan pusat perhatian. Prinsip harmoni karena desain pada bagian asesoris memunculkan adanya keselarasan serta kesan kesesuaian untuk dipadukan antara bagian kostum dengan asesoris. Prinsip pusat perhatian karena bagian permata secara otomatis membawa mata tertuju pada asesoris yang digunakan.



Gambar 8. *Design Kalung*
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

d. Asesoris Gelang Kaki

Gelang kaki memiliki unsur garis lengkung yang berarti keluwesan tubuh di atas panggung. Unsur ukuran disesuaikan dengan tangan tubuh talent yang menunjukkan karakter dan karakteristik tokoh yang akan dikembangkan. Unsur warna yang digunakan emas, yang artinya kejayaan. Penerapan prinsip pada asesoris tangan keseimbangan simetris antara gelang tangan kanan dan kiri. Prinsip harmoni karena desain pada bagian asesoris memunculkan adanya keselarasan serta kesan kesesuaian untuk dipadukan antara bagian kostum dengan asesoris.



Gambar 9. *Design* Gelang Kaki
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

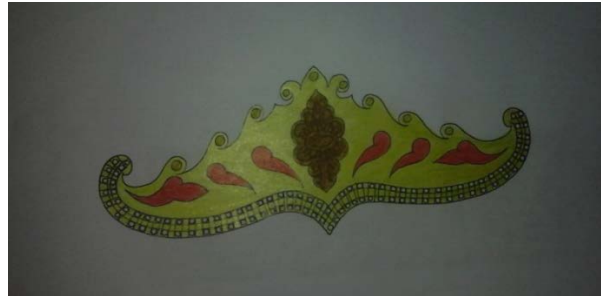
3. *Design* Rambut

Penataan rambut Rha Semi ditampilkan menggunakan unsur bentuk, ukuran, dan warna. Unsur bentuk dengan membentuk lingkaran sesuai tatanan rambut, unsur warna karena warna yang digunakan dalam penataan rambut menyesuaikan dengan warna rambut asli. Unsur ukuran karena ukuran yang digunakan menyesuaikan kepala *talent*. Bagian tengah-tengah ditambah hiasan yang berbeda hal ini menggunakan prinsip pusat perhatian karena bagian asesoris secara otomatis membawa mata tertuju pada asesoris yang digunakan. Prinsip harmoni karena menyelaraskan antara penataan rambut, tata rias karakter serta kostum

yang akan ditampilkan. Prinsip kesatuan karena menyelaraskan dengan warna kostum yang akan diterapkan.



Gambar 10. *Design Rambut*
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)



Gambar 11. *Design Asesoris Rambut/Mahkota*
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

4. *Design Rias Wajah*

Desain tata rias wajah Rha Semi terdiri dari *base make up*, riasan mata, serta rias bibir. *Base make up* berwarna kemerahan. Alis dibentuk agak lebar dan warnanya lebih pekat agar di atas panggung tetap terlihat. *Blush on* menggunakan warna merah. *Lipstick* menggunakan warna bibir (oranye) bingkainya warna hitam. Kumis dan jenggot terbuat

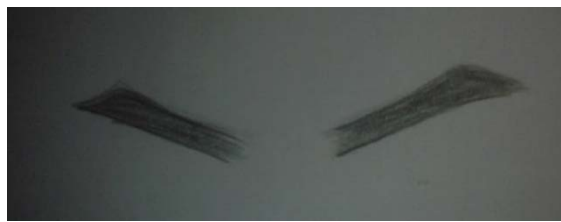
dari rambut sintetis yang dipotong kecil-kecil kemudian ditempel menggunakan lem bulu mata. Desain tata rias wajah menggunakan unsur garis, arah, ukuran, dan warna. Unsur garis karena ingin menampilkan riasan dengan garis yang sesuai dengan karakter dan karakter tokoh. Unsur arah pada garis yang ada bagian pipi dengan bentuk miring. Prinsip desain yaitu keseimbangan, harmoni, dan kesatuan. Prinsip keseimbangan karena riasan yang akan ditampilkan dari segi kanan dan kiri memiliki warna, bentuk, dan ukuran yang sama. Prinsip harmoni karena menyelaraskan dengan warna kostum. Prinsip kesatuan karena untuk memadukan kostum yang digunakan sehingga menunjang bagian lain secara selaras.



Gambar 12. *Design Rias Wajah*
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

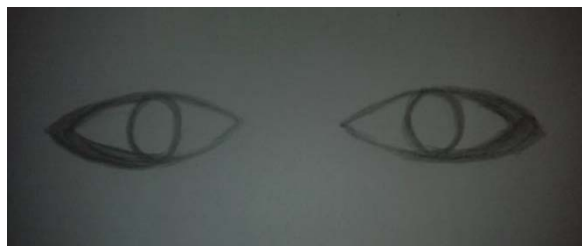
Desain alis dibuat naik ke atas sesuai karakter Rha Semi yang tegas. Unsur garis yang digunakan garis lurus vertikal yang memunculkan karakter tegas. Warna yang digunakan warna coklat gradasi hitam untuk bagian ujung. Gradasi dilakukan agar tampilan di atas panggung tidak

hanya seperti garis biasa. Unsur desain yang digunakan pada pembuatan alis adalah warna hitam yang memiliki makna tegas sesuai dengan karakter Rha Semi. Prinsip keseimbangan karena riasan yang akan ditampilkan dari segi kanan dan kiri memiliki warna, bentuk, dan ukuran yang sama. Prinsip harmoni karena menyelaraskan dengan bagian-bagian lainnya.



Gambar 13. *Design Alis*
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

Desain mata dibuat tajam dengan warna coklat dan hitam yang menunjukkan karakter Rha Semi. Kemudian pada bagian bawah mata Rha Semi dipertajam dengan menggunakan warna hitam agar terlihat lebih mencolok. Aplikasi *eyeliner* atas tidak runcing. Unsur garis yang diterapkan garis lengkung yang memiliki makna dinamis. Prinsip keseimbangan karena riasan yang akan ditampilkan dari segi kanan dan kiri memiliki warna, bentuk, dan ukuran yang sama. Prinsip harmoni karena menyelaraskan dengan warna kostum.



Gambar 14. *Riasan Mata*
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

Desain kumis dan jenggot dibuat tebal dan menggunakan unsur warna hitam yang pekat untuk menunjukkan karakteristik Rha Semi yang berumur 45 tahun dan untuk menunjukkan karakter Rha Semi. Prinsip desain yang digunakan harmonisasi warna, karena menyeleraskan dengan bagian-bagian yang lainnya. Prinsip keseimbangan juga digunakan karena tampilan dari segi kanan dan kiri memiliki warna, bentuk, dan ukuran yang sama. Prinsip harmoni karena menyeleraskan dengan warna kostum.

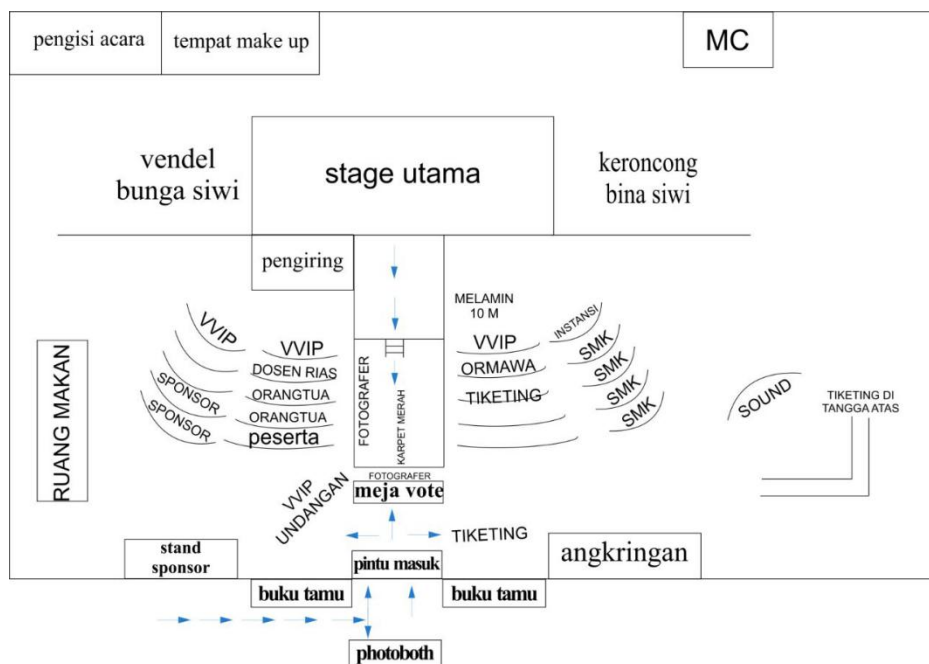


Gambar 15. Desain Kumis dan Jenggot
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

5. *Design* pertunjukan

Desain pertunjukan yang akan dibahas terdiri dari beberapa bagian yaitu tata panggung, dekorasi, *layout* penonton, *lighting*, dan *photobooth*. Tata panggung yang digunakan saat pertunjukan berlangsung menggunakan desain panggung *proscenium* menyesuaikan dengan pertunjukan teater tradisi yang akan diselenggarakan dengan bentuk melingkar supaya penonton bisa melihat dari berbagai sudut. Bentuk panggung yang digunakan pada bagian belakang tidak merubah bentuk asli panggung, namun ditambah lagi dengan panggung persegi panjang, ditambahkan papan *catwalk talent* bersama peserta. *Backdrop* menggunakan properti berbentuk candi-candi.

Properti tak hanya ditempatkan di area panggung saja, tiang-tiang yang berada di *audience* juga masuk dalam masa Kerajaan Majapahit. Penggunaan *lighting* sangat dibutuhkan demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan teater tradisi. Penggunaan *lighting* disesuaikan dengan kebutuhan suasana panggung dan mendramatisir suasana pertunjukan. Pemilihan *photobooth* dibuat sesuai pertunjukan yang diselenggarakan, dengan memakai *background* candi, untuk menonjolkan identitas peninggalan Majapahit. *Lay out* penonton dibuat sedemikian rupa agar semua *audience* dapat menikmati pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta berlangsung. Tata letak musik dengan menggunakan musik gamelan sudah diaransemen menjadi lebih menarik dan tidak monoton.



Gambar 16. *Lay out* pertunjukan
(Sumber : Dokumentasi Sie Acara, 2017)

C. *Develop* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan *develop* adapun hal-hal yang perlu dibahas meliputi desain rancangan kostum, tata rias wajah, dan penataan rambut, validasi pakar ahli, validasi desain oleh dosen pembimbing, pembuatan kostum, validasi tata rias wajah, validasi penataan rambut (mahkota), serta *prototype* hasil karya pengembangan.

1. Validasi rancangan kostum

Proses melakukan pembuatan desain kostum terlebih dahulu mengetahui tokoh yang akan dikembangkan. Tokoh Rha Semi yang menjadi inspirasi sumber ide dalam pembuatan desain kostum yang akan digunakan. Desain warna yang akan digunakan adalah orange dan kuning, dibawakan oleh *talent* yang berusia dewasa. Desain yang dirancang menyesuaikan dengan ukuran tubuh dari *talent*, menyesuaikan gerakan yang akan ditampilkan saat pertunjukan.

Validasi dilakukan setelah proses rancangan desain kostum terpenuhi bertujuan untuk mengetahui kekurangan atau kelebihan dari hasil rancangan desain yang telah dibuat, supaya mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan pengembangan tokoh yang akan ditampilkan pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Validasi pertama dilakukan oleh ahli atau pakar supaya kostum yang akan ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan serta sesuai dengan yang diharapkan serta sesuai dengan tokoh yang akan dikembangkan serta untuk memberikan arahan serta penjelasan mengenai para *talent* yang akan ditampilkan. Validasi kedua dilakukan oleh

dosen pembimbing bertujuan untuk menyelaraskan desain kostum dengan desain tata rias serta desain penataan rambut yang akan ditampilkan. Setelah melakukan validasi adapun revisi atau perbaikan desain yang kurang sesuai dengan yang akan ditampilkan pada saat pertunjukan dari segi warna serta bentuk. Setelah melakukan revisi dan mendapatkan persetujuan untuk melanjutkan tahap selanjutnya yaitu pembuatan kostum sesuai desain yang telah dibuat disesuaikan dengan ukuran tubuh *talent*, pembuatan kostum dilakukan oleh seorang yang sudah berpengalaman.

Fitting kostum dilakukan setelah proses pembuatan kostum selesai dan dilakukan sesuai jadwal yang sudah direncanakan, *fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan hasil rancangan kostum telah dibuat dikenakan oleh *talent*, menyesuaikan dengan gerak *talent* saat akan ditampilkan di pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

2. Validasi rancangan rias wajah karakter

Validasi rancangan rias wajah karakter bertujuan untuk menyelaraskan hasil rias wajah karakter dengan penampilan kostum yang akan ditampilkan agar sesuai dengan karakter dan karakteristik Rha Semi validasi tata rias wajah perlu dilakukan supaya bisa menyelaraskan dengan desain kostum yang akan ditampilkan, *test make up* dilakukan lebih dari dua kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal serta bisa melihat perbandingan antara *test make up* pertama sampai terakhir, *test make up* dilakukan hingga bisa menyesuaikan dengan konsep tokoh Rha Semi yang akan ditampilkan.

3. Validasi rancangan penataan rambut (mahkota)

Validasi rancangan penataan rambut (mahkota) bertujuan untuk menyesuaikan hasil tampilan kostum serta rias wajah karakter yang akan ditampilkan pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Validasi penataan rambut perlu dilakukan supaya bisa menyelaraskan dengan desain kostum dan tata rias wajah yang akan ditampilkan, menyesuaikan dengan karakter tokoh Rha Semi, *test* mahkota dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapat hasil yang maksimal serta bisa melihat perbandingan antara *test* mahkota pertama sampai terakhir dilakukan hingga bisa menyesuaikan dengan konsep tokoh Rha Semi yang akan ditampilkan.

4. *Prototype*

Prototype hasil karya pengembangan dari desain, pembuatan kostum, *fitting* kostum, *test make up* serta *test hair do* supaya menciptakan tokoh yang akan diperankan sesuai dengan pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, kesesuaian bentuk keseluruhan atau tampilan keseluruhan *talent*, menciptakan karya dari hasil tokoh Rha Semi.

D. Disseminate (penyebarluasan)

Pada tahap pengembangan *disseminate* (penyebarluasan) adapun kegiatan yang perlu dirancang dalam acara pertunjukan meliputi rancangan pertunjukan, penilaian ahli (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih, pertunjukan.

1. Rancangan pertunjukan

Pertunjukan yang akan diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 merupakan sebuah

pertunjukan teater tradisi yang mengangkat tema Kudeta di Majapahit. Rancangan pertunjukan yang akan diselenggarakan pada tanggal 18 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Gedung tersebut dapat menampung 600 orang, kalangan remaja 400 usia 10 – 23 tahun, 200 orang untuk tamu undangan.

2. Penilaian ahli (*grand juri*)

Rancangan penilaian ahli (*grand juri*) yang akan dilakukan pada tanggal 06 Januari 2018 di Gedung KPLT FT UNY. *Grand juri* tersebut dilakukan sebagai penilaian hasil akhir dari proses mendesain dan merancang kostum, merias wajah, serta melakukan penataan rambut pada *talent* sesuai tokoh yang diperankan. Proses penilaian oleh ahli melibatkan seniman pertunjukan oleh Drs. Agus Prasetya, M.Sn, ahli rias karakter oleh Dra. Yuswati Ismangun, M.Pd, pemerhati seni oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd.

3. Gladi kotor

Rancangan gladi kotor yang dilaksanakan pada 16 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Gladi kotor akan dihadiri oleh dosen-dosen Tata Rias. Tujuan dari gladi kotor untuk mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dan dibutuhkan saat pertunjukan. Selain itu juga mendampingi para *talent blocking*, beserta pengrawit gamelan. Ketika *blocking talent* mengenakan uji coba kostum dan penataan rambut agar saat pementasan mudah menyesuaikan gerak di atas panggung.

4. Gladi bersih

Rancangan gladi bersih yang akan dilaksanakan 17 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Gladi kotor dihadiri oleh dosen-dosen Tata Rias, konsultan desain, sutradara, seluruh *talent* atau pemain serta pengrawit gamelan, seluruh peserta Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 dan seluruh panitia. Sebelum acara pertunjukan diselenggarakan dan untuk memastikan persiapan-persiapan dari yang sudah dirancang yang berkaitan dengan pertunjukan. Persiapan diantaranya *lighting*, properti panggung, sound, dekorasi, dan yang lainnya. Simulasi acara pertunjukan dilaksanakan pada saat gladi bersih sesuai *rundown* yang telah dibuat, agar lebih mantap pada saat pertunjukan.

5. Pertunjukan

Rancangan pertunjukan teater tradisi yang bertema Kudeta di Majapahit dengan judul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang akan diselenggarakan 18 Januari 2018 pada pukul 13.00 WIB bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, kegiatan inti dari kegiatan yang sudah dirancang dari keterangan diatas. Pertunjukan tersebut diselenggarakan yang dihadiri oleh seluruh tamu undangan, penonton dari hasil penjualan tiket, serta sponsor.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

Proses, hasil, dan pembahasan yang akan dibahas pada BAB IV yaitu proses, hasil, dan pembahasan *define* (pendefinisian), proses, hasil, pembahasan *design* (perencanaan), proses, hasil, pembahasan *develop* (pengembangan), dan proses, hasil, pembahasan *disseminate* (penyebarluasan). Berikut pembahasannya:

A. Proses, hasil, dan pembahasan *Define* (pendefinisian)

Berdasarkan analisis cerita, analisis karakter dan analisis karakteristik tokoh Rha Semi akan di tampilkan pada teater tradisi yang bertema Kudeta di Majapahit. Tokoh Rha Semi memiliki karakter bijaksana, penyabar, dan tegas dengan memiliki karakteristik pembesar kerajaan berusia 45 tahun, memiliki badan yang tinggi, gagah perkasa. Pergelaran tersebut mengusung konsep tradisional modern, sehingga diperlukan pengembangan untuk menampilkan tokoh Rha Semi agar sesuai dengan tema Kudeta di Majapahit yang berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Pengembangan diawali dengan menentukan sumber ide, yaitu Sri Batara Kresna. Berdasarkan sumber ide tersebut, dipilih jenis pengembangan sumber ide *distorsi*. Pemilihan pengembangan sumber ide dengan alasan persamaa karakter dengan tujuan mencapai tampilan modern saat berada di atas panggung. Rancangan rias tokoh Rha Semi yang dibuat pada teater tradisi dengan mengacu pada rias karakter dan rias panggung. Rias karakter dibuat sesuai dengan karakteristik tokoh Rha Semi, agar sesuai dengan karakter perlu ditambah kumis. Penataan sanggul tokoh Rha Semi dipuncak kepala, dengan

cara membuat semacam sanggul menyesuaikan dengan lingkaran kepala dan ditambah asesoris pada bagian depan.

Demikian desain kostum, asesoris, rias wajah, dan juga penataan sanggul sehingga penampilan tokoh Rha Semi sesuai dengan pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

B. Proses, hasil, dan pembahasan *Design* (perencanaan)

Pada tahap pengembangan *design* adapun hal-hal yang harus perlu dibahas meliputi *design* kostum, *design* asesoris, *design* rias wajah, *design* penataan rambut serta *design* pertunjukan.

1. Kostum

Proses pembuatan kostum tokoh Rha Semi menggunakan jenis kain satin warna hitam, yang digunakan pada celana. Selain pada itu juga kain satin warna orange darperi yang kemudian dijahit yang dipakai pada bagian pinggul. Kostum tambahan berupa jubah dimaksudkan sebagai pelengkap yang menyesuaikan karakter tokoh Rha Semi yang gagah. Jubah juga merupakan identitas tokoh Rha Semi sebagai anggota Dharmaputra. Asesoris pelengkap kostum renda, teknik yang digunakan dengan cara menjahit kain satin lalu jahit renda ditepi kain sesuai desain yang sudah dibuat. Proses pembuatan pada tahap pertama yaitu mengukur tubuh *talent* yang akan berperan sebagai tokoh Rha Semi. Tahap kedua mencari bahan yang sesuai dengan yang akan digunakan dan memilih warna disesuaikan dengan tokoh Rha Semi.

Tampilan kostum tidak akan terlihat sempurna tanpa bantuan dari seorang kostum, maka dibutuhkan bantuan dari ahli pembuat kostum atau busana yang dipakai oleh tokoh. Pembuatan kostum Rha Semi sesuai dengan arahan desain yang sudah ditetapkan oleh ahli pakar desain dan dosen pembimbing dengan menyesuaikan ukuran tubuh *talent*. Warna yang dipilih sudah ditentukan dengan karakter tokoh Rha Semi. Pelaksanaan *fitting* dilakukan sesuai dengan jadwal yang ditetapkan dengan membawa kostum yang telah dibuat. Teknik yang digunakan untuk membuat kostum yaitu dengan cara menjahit celana dan menjahit draperi kain satin warna orange yang digunakan dengan desain yang sudah ditentukan.

Bentuk kostum yang dihasilkan sesuai dengan desain yang dibuat perubahan yang terjadi pada jubah karena ketika divalidasi panjang jubah tidak sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 17. Desain Kostum Keseluruhan
(Sketsa Septiyana, 2018)



Gambar 18. Hasil Keseluruhan Kostum
(Dokumentasi: Septiyana, 2017)

2. Asesoris

Asesoris yang dibuat menggunakan bahan spon hati, kain flanel merah yang dilapisi plasmen dan diberi hiasan berupa manik-manik dan permata. Teknik yang digunakan yaitu menempelkan spon hati ke plasmin dengan menggunakan lem tembak. Asesoris yang digunakan untuk tokoh Rha Semi terdiri dari 6 bagian yaitu pada bagian bahu, gelang tangan dan klat lengan pada tangan, kalung, ikat pinggang, gelang kaki, dan rambut.

a. Asesoris bahu

Asesoris bahu sesuai dengan desain akhir. Asesoris bahu terbuat dari spon hati, kain flanel, plasmin gold dan diberi hiasan manik-manik.

Proses pembuatan asesoris melibatkan Reza. Berikut cara pembuatannya :

- 1) Membuat pola sesuai dengan ukuran tubuh *talent* di atas spon ati.
- 2) Spon hati dipotong kemudian dilapisi kain flanel warna merah.
- 3) Tempelkan plasmen warna gold yang sudah diukir dengan menggunakan lem fox.
- 4) Bagian tepi ditambahkan manik-wanik.



Gambar 19. Desain asesoris bahu
(Sketsa Septiyana, 2018)



Gambar 20. Asesoris bahu
(Dokumentasi: Septiyana, 2018)

b. Asesoris gelang tangan dan kelat lengan

Asesoris kelat lengan sesuai dengan desain akhir. Asesoris tangan berjumlah 2 buah, yang dipasang sebelah kanan dan kiri lengan. Bahan yang digunakan spon hati dilapisi kain flannel merah dan ditambah plasmen warna emas yang diukir. Pada bagian gelang tangan dihias renda-renda warna yang menyesuaikan dengan kostum.



Gambar 21. Desain kelat lengan tangan
(Sketsa Septiyana, 2018)



Gambar 22. Kelat lengan tangan
(Dokumentasi: Septiyana, 2018)

c. Asesoris ikat pinggang

Asesoris ikat pinggang sesuai dengan desain akhir. Asesoris bagian ikat pinggang dibuat melingkat seperti ikat pinggang. Bahan yang digunakan spon hati dilapisi kain flannel merah ditambah plasmin yang diukir. Pada bagian tengah digunakan bentuk bulat untuk menambah aksen.



Gambar 23. Desain asesoris ikat pinggang
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)



Gambar 24. Asesoris ikat pinggang
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

d. Asesoris kalung

Asesoris kalung sesuai dengan desain akhir. Asesoris kalung terbuat dari spon hati yang dilapisi plasmen warna kuning. Bagian tepi kalung diberi manik-manik, pada bagian tengah diberi permata agar nampak berkilau ketika di atas panggung. Kalung berdiri dari tiga tingkat, tujuannya ketika dipakai dapat menutup dada.



Gambar 25. Desain asesoris kalung
(Sketsa Septiyana, 2018)



Gambar 26. Asesoris kalung
(Dokumentasi: Septiyana, 2018)

e. Asesoris gelang kaki

Bagian kaki juga menggunakan gelang kaki seperti halnya bagian tangan karena semua disesuaikan bertujuan untuk menciptakan kesan keserasian dan keseimbangan. Bahan yang digunakan untuk membuat gelang kaki sama dengan klat lengan tangan.



Gambar 27. Desain gelang kaki
(Sketsa Septiyana, 2018)



Gambar 28. Asesoris gelang kaki
(Dokumentasi: Septiyana, 2018)

f. Asesoris rambut

Penataan sanggul Rha Semi juga menggunakan asesoris, asesoris dipasang depan sanggul. Asesoris Rha Semi terbuat dari spon hati yang dilapisi kain flannel merah kemudian ditempel plasmen warna kuning yang sudah diukir. Tepi samping asesoris sanggul berbentuk garis lengkung. Pada bagian bawa asesoris ditambah manik-manik, bagian tengah menggunakan aksen yang lebih besar agar menjadi pusat perhatian.

Proses pembuatan asesoris adalah sebagai berikut :

- 1) Siapkan bahan dan alat yang akan digunakan.
- 2) Bentuk pola pada spon hati, kemudian potong sesuai dengan desain
- 3) Menempelkan kain flannel merah, lalu tempel ukiran plasmen sesuai dengan pola
- 4) Menempel manik-manik dan permata sesuai desain.



Gambar 29. Desain asesoris rambut
(Sketsa Septiyana, 2018)



Gambar 30. Asesoris rambut
(Dokumentasi: Septiyana, 2018)

3. Rias wajah

Tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah karakter dan rias wajah panggung dengan alasan agar menunjang penampilan tokoh di atas panggung. Teknik aplikasi rias yang ditambahkan pada rias wajah berupa

canebo, *foundation* cair dan sedikit *body painting* warna merah bertujuan untuk tampilan rias wajah di atas panggung tetap terlihat dan tidak terlihat tipis terkena pancaran cahaya lampu. Kosmetik yang digunakan *waterproff*antisipasi ketika *talent* berkeringat tidak luntur. Rias wajah dilihat dengan jarak jauh 5 sampai 10 meter. Aplikasi kumis palsu terbuat dari rambut sintetis yang dilem dengan lem bulu mata pada bagian kumis dan dagu. Tujuan dari pemakaian kumis palsu agar tokoh Rha Semi berkesan gagah, berwibawa, dan tegas sesuai karakteristik tokoh.

a. Alat, Bahan, dan Kosmetik

Alat, bahan, dan kosmetik yang digunakan meliputi;

1) *Foundation crayolan*, *liquid* wardah, dan sepotol *body painting* warna merah yang dicampur supaya menghasilkan rias wajah kemerahan; 2) Bedak tabur viva supaya riasan wajah tampak kemerahan; 3) Bedak padat agar riasan nampak lebih halus; 4) Pensil alis digunakan untuk membuat alis; 5) *eye shadow* warna coklat dan hitam untuk memperkuat karakter mata pada tokoh; 6) *eyeliner* digunakan untuk mempertegas riasan mata; 7) *Mascara* digunakan untuk menambah volume bulu mata; 8) Lem bulu mata untuk melekatkan rambut sintetis pada saat membuat jenggot dan kumis; 9) *Lipstik* digunakan untuk memberi warna pada bibir.

b. Proses Rias Wajah

- 1) Membersihkan wajah menggunakan pembersih, penyegar lalu mengaplikasikan pelembab agar alas bedak yang diaplikasikan terserap dengan baik.



Gambar 19. Tahap Pembersihan Wajah
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

- 2) Mengaplikasikan alas bedak yaitu *crayolan*, *foundation liquid* wardah, *body painting* warna merah yang sudah dicampur, pada wajah dan leher



Gambar 20. Tahap Pengaplikasian Alas bedak
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

- 3) Mengoreksi bentuk wajah dengan teknik *shading* dan *tint*.

Membuat *shading* lebih lebar, agar tidak seperti perempuan.



Gambar 21. Tahap koreksi bentuk wajah
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

- 4) Mengaplikasikan bedak tabur dilanjutkan bedak padat agar riasan lebih halus.



Gambar 22. Tahap aplikasi bedak tabur dilanjutkan bedak padat
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

- 5) Membuat alis menggunakan pensil alis viva warna coklat bagian pangkal, bagian ujung menggunakan pensil alis viva warna hitam.



Gambar 23. Tahap membuat alis
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

- 6) Merias mata sesuai dengan karakter tokoh. Pertama semua bagian mata warna *eye shadow* hitam kemudian ditambah *eye shadow* warna coklat bagian kelopak mata untuk bagian sudut mata diaplikasikan *eye shadow* warna hitam.



Gambar 24. Tahap pengaplikasian *eye shadow*
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

- 7) Aplikasikan *eyeliner* dan *mascara*. Aplikasi *eyeliner* tidak runcing karena nanti akan berkesan luwes.



Gambar 25. Tahap aplikasi *eyeliner* dan *mascara*
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

- 8) Aplikasi *blush on* menggunakan warna merah, agar di atas panggung tidak terlihat tipis.



Gambar 26. Tahap aplikasi *blush on*
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

- 9) Mengplikasikan *lipstick*, warna *lipstick* yang digunakan menggunakan warna bibir.



Gambar 27. Tahap aplikasi *lipstik*
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

- 10) Membuat kumis dan jenggot, sebelum membuat dibingkai dengan menggunakan pensil alis viva. Setelah bingkai jadi aplikasikan lem bulu mata dan rambut sintetis.



Gambar 28. Tahap membuat kumis dan jenggot
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

- 11) Hasil akhir rias karakter tokoh Rha Semi menggunakan unsur garis, arah, ukuran, dan warna. Unsur garis karena ingin menampilkan riasan dengan garis yang sesuai dengan karakter dan

karakter tokoh. Unsur arah pada garis yang ada bagian pipi dengan bentuk miring sudah sesuai dengan karakter tokoh. Prinsip keseimbangan karena riasan yang akan ditampilkan dari segi kanan dan kiri memiliki warna, bentuk, dan ukuran yang sama sudah sesuai. Prinsip harmoni karena menyelaraskan dengan warna kostum. Prinsip kesatuan karena untuk memadukan kostum yang digunakan sehingga menunjang bagian lain secara selaras.



Gambar 29. Hasil riasan wajah keseluruhan
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

4. Penataan rambut

Penataan rambut menggunakan penataan *topmess* atau puncak. Pada puncak sanggul ada cepol lalu diberi hiasan warna emas. Rambut tokoh Rha Semi gendrong, alasannya pada saat itu masyarakat di sekitar Majapahit mempunyai panjang atau gondrong. Rambut gondrong mencerminkan karakter seseorang laki-laki yang gagah. Proses pembuatan sanggul menggunakan alat gunting, jarum, dan lem tembak. Bahan yang digunakan

yaitu kawat strimin, spon hati warna hitam, benang, dan harnet, dengan prosedur pembuatan sebagai berikut :

- 1) Ukur strimin sesuai dengan ukuran lingkaran kepala talent dan disesuaikan dengan besar kecilnya sanggul.
- 2) Membuat tatakan kepala membentuk bulat dari strimin yang telah diukur.
- 3) Kerangka yang sudah dibuat kemudian dilapisi spon hati warna hitam dan ditambah lungsen atau cemara, agar menyerupai rambut asli.
- 4) Pasang cepol pada bagian puncak sanggul, tambahkan asesoris pada cepol.

Hasil akhir penataan rambut kurang sesuai dengan desain. Pada bagian pemasangan cepol kurang di puncak, sehingga tampilan dari depan cepol hanya terlihat kecil.



Gambar 30. Hasil penataan rambut
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

C. Proses, hasil, dan pembahasan *Develop* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan *develop* adapun hal-hal yang perlu dibahas meliputi validasi oleh pakar ahli, validasi desain oleh dosen pembimbing,

pembuatan kostum, validasi tata rias wajah, validasi penataan rambut, serta *prototype* hasil karya pengembangan.

1. Validasi desain oleh ahli I

Validasi yang dilakukan oleh ahli atau pakar meliputi desain kostum yang tercantum dalam terlalu simple. Proses desain kostum dilakukan oleh ahli desain kostum dan asesoris Afif Ghurub B, M.Pd. validasi dilakukan pada hari Jumat pada tanggal 29 Desember 2017 dengan hasil revisi jubah kurang panjang, penggunaan batik lebih dikebawahkan lagi.

Pada hari Kamis tanggal 04 Januari 2017 melakukan validasi kostum dan asesoris. Validasi dilakukan dengan Arif Ghurub B, M.Pd dengan hasil meliputi elastis pada asesoris diganti dengan warna hitam, asesoris kalung dua tingkat ditambah lagi menjadi tiga tingkat supaya asesoris pada dada terlihat penuh.



Gambar 31. Desain keseluruhan awal
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)



Gambar 32. Desain keseluruhan akhir
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

2. Validasi desain oleh ahli II

Validasi desain rias wajah dan penataan rambut oleh Elok Novita, M.Pd. Hasil validasi desain yang pertama masih perlu adanya saran yang diperlukan yaitu bagian kumis jenggot belum sesuai dengan wajah *talent*.



Gambar 33. Desain rias wajah awal
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)



Gambar 34. Desain rias wajah akhir
(Sketsa Septiyana Damayanti, 2018)

3. Pembuatan kostum dan asesoris

Kostum dibuat oleh Aji Purnomo sesuai dengan arahan desainer, membutuhkan waktu 1 hari. Asesoris dibuat oleh Reza membutuhkan waktu 2 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar Rp 300.000 dan pembuatan asesoris sebesar Rp 800.000. Fitting kostum dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada hari Jumat, 29 Desember 2017 dan Kamis, 04 Januari 2018.

Fitting kostum dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada hari Jumat, 29 desember 2017 dan Kamis, 04 Januari 2018. Hasil fitting kostum pada hari Jumat tanggal 29 Desember 2017 perlu perbaikan jubah kurang panjang, agar terlihat seimbang. Perbaikan pemakaian batik lebih dikebawahkan lagi dengan alasan bagian kaki tidak terlihat kosong. Hasil fitting pada hari Kamis pada tanggal 04 Januari 2018 yaitu perlu perbaikan bagian asesoris

bahu yaitu elastis. Elastis diganti dengan warna hitam agar tidak Nampak kontras warnanya. Asesoris kalung dua tingkat ditambah lagi menjadi tiga tingkat supaya asesoris pada dada terlihat penuh.

4. Uji coba rias wajah

Uji coba rias wajah dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu ada tanggal 28 Desember 2017, 29 Desember 2017, dan 04 Januari 2018.

- a. Validasi rias karakter yang pertama pada tanggal Desember 2017 adapun kritik dan saran dari Elok Novita, M.Pd selaku dosen pembimbing, Perbaikan setelah melakukan *test make up* pertama yaitu rias wajah yang dihasilkan pada uji coba yang pertama warna *foundation* terlalu putih, *shading* terlalu kecil seperti perempuan, dan jika dilihat dari penonton atau jarak jauh terlihat tipis. Saran yang harus diperbaiki mengganti warna *foundation* yang lebih gelap, shading hidung lebih diperlebar, dan meningkatkan ketebalan kosmetik yang diaplikasikan.



Gambar 35. Validasi rias karakter 1
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2017)

- b. Validasi rias wajah karakter yang kedua dilakukan pada tanggal 29 Desember 2017 adapun kritik dan saran dari Elok Novita, M.Pd selaku dosen pembimbing, yaitu pengaplikasian kosmetik masih kurang terlihat jika ditampilkan diatas panggung. Pengaplikasikan *eyelinner* cair tidak lancip ujungnya, karena nanti akan berkesan lentik. Bentuk kumis kurang sesuai dengan benuk wajah *talent*.



Gambar 36. Validasi rias karakter 2
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2017)

- c. Validasi rias wajah karakter yang ketiga

Validasi rias karakter yang ketiga pada tanggal 04 Januari 2018 adapun kritik dan saran perlu adanya perbaikan setelah melakukan *test make up* ketiga yaitu warna alas bedak masih kurang kemerahan, warna *eye shadow* pada lebih dipertebal, aplikasi *blush on* lebih dipertebal.



Gambar 37. Validasi rias karakter 3
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

5. Uji coba penataan rambut

Uji coba penataan rambut dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu dilakukan pada tanggal 29 Desember 2017 dan 04 Januari 2018.

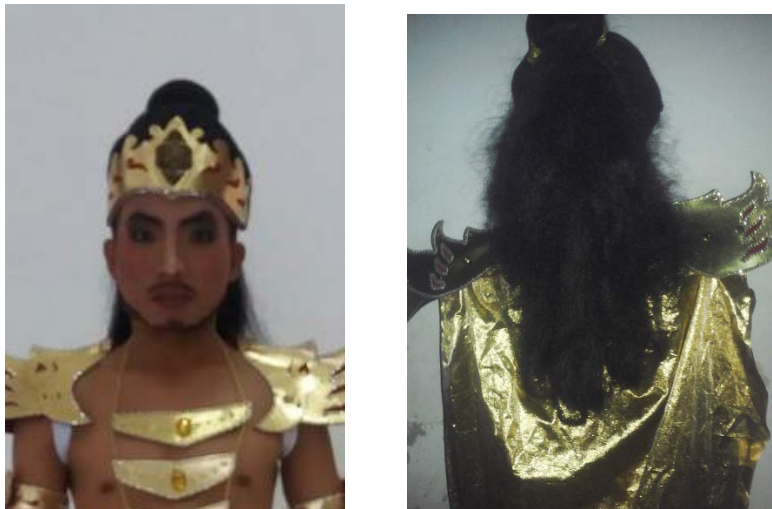
- a. Validasi penataan rambut pertama dilakukan pada hari Jumat tanggal 29 Desember 2017 adapun kritik dan saran dari dosen pembimbing yang harus diperbaiki setelah melakukan *test hair do* yang pertama yaitu bentuk penataan belum memiliki konsep.



Gambar 38. Validasi Penataan Rambut 1
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

b. Validasi penataan rambut kedua

Validasi penataan rambut pertama dilakukan pada hari Jumat tanggal 29 Desember 2018 adapun kritik dan saran dari dosen pembimbing yang harus ditambah bagian cepol ditambah asesoris agar terlihat lebih ramai dan selaras dengan bagian yang lainnya.



Gambar 39. Validasi Penataan Rambut 2
(Dokumentasi: Septiyana Damayanti, 2018)

6. *Prototype* tokoh

Prototype tampilan tokoh Rha Semi meliputi : 1) terwujudnya tampilan kostum serta asesoris secara keseluruhan; 2) menampilkan rias wajah karakter; 3) tampilan penataan rambut yang terbuat dari strimin yang ditutup cemara yang diterapkan sesuai lingkaran kepala *talent*.

D. Proses, hasil, dan pembahasan *Dessiminate* (penyebarluasan)

Diseminasi (penyebaran) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Pertunjukan dengan mengusung tema Kudeta di Majapahit, pertunjukan dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Pergelaran ini diselenggarakan pada 18 Januari 2018 di Auditorium UNY, ditujukan untuk semua kalangan masyarakat, khususnya kaum muda dengan tujuan pengenalan kebudayaan bangsa Indonesia.

Tahapan yang dilalui pada proses diseminasi ini meliputi : 1) penilaian ahli (*grand juri*), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, dan 4) pertunjukan utama berikut pembahasannya :

1. Penilaian ahli (*grand juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada 06 Januari 2018 bertempat di Gedung KPLT FT UNY.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Drs. Agus Prasetya, M.Sn dari instansi Institut Seni Indonesia, ahli rias karakter diwakili oleh Dra. Yuswati, M.Pd dari instansi Universitas Negeri Yogyakarta, dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan mencakup pada penilaian orinalitas keaslian tokoh sebelum dikembangkan, harmonisasi warna, kreatifitas *make up* yang belum pernah ada sebelumnya dan *total look* yang meliputi keseluruhan.

Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlah dan dipilih 9 tampilan terbaik dari 26 karya mahasiswa. Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi terbaik, yaitu *Best Of The Best* mahasiswa Asrifa Sakinah dengan tokoh Rha Wedheng, *Best Favorit* karya mahasiswa Putri Anggita Dewi dengan tokoh

Tribuana Tungga Dewi, *Best talent* tokoh Mahapati Halayudha, *Best Narapraja 1* karya mahasiswa Teressa Valentina dengan tokoh Mahapati Halayudha, *Best Narapraja 2* karya Putri Anggita Dewi dengan tokoh Tribuana Tungga Dewi, *Best Narapraja 3* karya Agatha Ratu Maheswara Dewayana dengan tokoh Prabu Jayanegara, kemudian *Best Dharmaputra 1* karya mahasiswa Asrifa Sakinah dengan tokoh Rha Wedheng, *Best Dharmaputra 2* karya mahasiswa Frida Pratiwi dengan tokoh Rha Banyak, *Best Dharmaputra 3* karya mahasiswa Zalma Nur Chasanah dengan tokoh Kudo Lawean dan yang terakhir *Best Prajurit 1* karya mahasiswa Siska Widyah Fitriani dengan tokoh Prajurit Lumajang 3, *Best Prajurit 2* karya mahasiswa Poppy Romadhoni Larasati dengan tokoh Prajurit Majapahit 1, *Best Prajurit 3* karya mahasiswa Nita Aprliana dengan tokoh Prajurit Majapahit 4.

Berdasarkan hasil penilaian di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang mendapatkan hasil karya terbaik karena karya yang ditampilkan pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta sesuai dengan kriteria penilaian yang meliputi kesesuaian antara kostum, tata rias wajah karakter, serta penataan rambut yang diterapkan, kreatifitas yang dituangkan.

2. Gladi kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Selasa tanggal 16 Januari 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan untuk memastikan persiapan-persiapan yang sudah

dirancang yang berkaitan dengan pertunjukan seperti dekorasi, panggung, *lighting*, musik gamelan dan lain-lain. Penampilan tokoh perlu diperhatikan yaitu uji coba kostum keseluruhan untuk kenyamanan gerak tubuh *talent* ketika di atas panggung saat pementasan.

3. Gladi bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari Rabu tanggal 17 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Gladi kotor dihadiri oleh dosen-dosen Tata Rias, konsultan desain, sutradara, seluruh *talent* atau pemain serta pengrawit gamelan, seluruh peserta Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 dan seluruh panitia. Sebelum acara pertunjukan diselenggarakan dan untuk memastikan persiapan-persiapan dari yang sudah dirancang yang berkaitan dengan pertunjukan. Persiapan diantaranya *lighting*, properti panggung, *sound*, dekorasi, dan yang lainnya. Simulasi acara pertunjukan dilaksanakan pada saat gladi bersih sesuai *rundown* yang telah dibuat, agar lebih mantap pada saat pertunjukan.

4. Pertunjukan utama

Pertunjukan bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta telah sukses ditampilkan pada hari Kamis tanggal 18 Januari 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan ini dimulai pukul 13.00 WIB.

Acara ini dihadiri oleh 200 undangan, tiket pertunjukan sebanyak 281 habis terjual. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah remaja, pelaku dan penikmat seni, dan masyarakat umum. Pertunjukan dengan durasi 120 menit menampilkan kisah Sang Prabu Jayanegara yang menjadi raja Majapahit sejak umur 15 tahun. Prabu Jayanegara tumbuh dewasa menjadi seorang raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita dan tidak memiliki pendirian tidak tetap, sehingga mudah untuk dihasut dan dijadikan boneka kerajaan oleh patih kerajaan yaitu Mahapati Halayudha dalam persetruannya dengan Prabu Jayanegara dan Rakyan Nambi.

Pergelaran teater tradisi Mentar Pagi di Bumi Wilwatikta melibatkan beberapa pemain untuk *talent*. Pergelaran tersebut akan menampilkan beberapa tokoh, salah satunya yaitu Rha Semi. Tampilan kostum pada tokoh Rha Semi dari jarak penonton tetap terlihat mencolok, meski terkena warna *lighting* merah. Warna kostum sesuai dengan desain yang telah dirancang, ukuran kostum sudah disesuaikan dengan postur tubuh *talent*. Bahan jubah yang digunakan terlalu ringan, sehingga ketika adegan perang di atas panggung jubah melambai-lambai. Panggung yang digunakan untuk pertunjukan panggung *proscenium* dengan satu fokus satu pandangan ke panggung. Pancaran *lighting* warna biru menyebabkan tampilan rias karakter Rha Semi kurang dinikmati. Tampilan rias wajah karakter Rha Semi di atas panggung terlihat tipis bila dilihat dari jarak penonton. Seharusnya riasan mata lebih tebal dalam mengaplikasikannya, *shading* dan

lipstick lebih dipertajam atau dipertebal lagi. Gerak dan adegan Rha Semi kurang leluasa karena tatanan panggung yang dibuat kurang lebar dan kurang panjang. Tampilan warna asesoris di atas panggung kurang maksimal karena pengaruh *lighting*. Saat adegan di atas juga kurang nyaman karena proporsi mahkota lingkaran kepalanya kurang lebar. Musik gamelan dan lagu atau tembang yang digunakan sudah sesuai dengan direncanakan. Irian musik Ladrang Paseban digunakan pada saat mengiringi penobatan Prabu Jayanegara yang dihadiri oleh Dharmaputra, terutama Rha Semi. *Lighting* yang digunakan saat pementasan kurang sesuai dengan situasi atau keadaan yang ada yang berlangsung karena *test lighting* hanya dilakukan dua kali. Pancaran sinar *lighting* yang digunakan dominan warna biru dan merah.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil dan pembahasan mengenai Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan 2015 pada Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta meliputi :

1. Rancangan kostum dan asesoris, penataan rambut, rias karakter rias wajah karakter dan penataan rambut pada tokoh Rha Semi pada pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut :
 - a. Rancangan kostum pada tokoh Rha Semi menggunakan desain kostum yang ke 3 karena sudah sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh dalam cerita dengan menerapkan unsur warna karena warna mampu menunjukkan karakter dan karakteristik sesuai tokoh yang akan dikembangkan. Unsur ukuran karena disesuaikan dengan postur tubuh talent. Desain baju yang telah dirancang menggunakan prinsip yang digunakan yaitu keseimbangan karena desain pada bagian celana bagian kanan dan kiri sama panjangnya. Prinsip harmoni karena desain yang dibuat pada bagian celana, draperi, dan kain batik terbuat terpisah namun berdampingan sehingga akan muncul timbul keserasian. Prinsip irama karena desain bagian celana yang pendek untuk mempermudah gerak *talent* di atas panggung.
 - b. Rancangan rias wajah karakter yang diterapkan untuk tokoh Rha Semi dengan menggunakan unsur warna, karena menyesuaikan dengan karakter dan karakteristik tokoh. Prinsip desain yang digunakan yaitu

keseimbangan karena riasan yang akan ditampilkan dari segi kanan dan kiri memiliki warna, bentuk, dan ukuran yang sama.

- c. Rancangan penataan rambut yang diterapkan untuk tokoh Rha Semi unsur ukuran karena ukuran yang digunakan menyesuaikan lingkaran kepala *talent*. Prinsip keseimbangan karena menggunakan sanggul cepol dipasang ditengah-tengah kepala.

2. Penataan kostum dan asesoris, pengaplikasian rias wajah karakter serta penataan rambut pada tokoh Rha Semi dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta sebagai berikut :

- a. Penataan kostum yang digunakan untuk tokoh Rha Semi pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menggunakan celana, batik, dan draperi kain satin oranye. Celana dibuat dengan panjang yang sama dibawah lutut *talent*. Menggunakan asesoris pendukung berupa asesoris bahu, kain batik, draperi, celana pendek, stagen, ikat pinggang, mahkota, *kelat* lengan tangan, gelang tangan, kalung, dan gelang kaki.
- b. Rias wajah karakter yang diaplikasikan untuk tokoh Rha Semi pada pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menggunakan *foundation*, *canebo*, bedak, *eye shadow*, *blush on*, *lipstick*.
- c. Penataan rambut tokoh Rha Semi menerapkan penataan *top mess* dengan menggunakan penataan puncak. Penataan rambut yang terbuat dari strimin yang ditutup dengan cemara yang dibuat sesuai dengan lingkaran kepala *talent*.

3. Pergelaran teater tradisi yang diselenggarakan oleh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan 2015 dengan tema Kudeta di Majapahit berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang dilaksanakan 18 Januari 2018 pukul 13.30 WIB bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Panggung berbentuk *proscenium* dengan satu fokus satu pandangan ke panggung.

Tampilan kostum pada tokoh Rha Semi dari jarak penonton tetap terlihat mencolok meski terkena *lighting*. Warna kostum sesuai dengan desain yang telah dirancang, ukuran kostum sudah disesuaikan dengan postur tubuh *talent*. Pancaran *lighting* warna biru menyebabkan tampilan rias karakter Rha Semi kurang dinikmati. Tampilan rias wajah karakter Rha Semi di atas panggung terlihat tipis bila dilihat dari jarak penonton. Seharusnya riasan mata lebih tebal dalam mengaplikasikannya, *shading* dan *lipstick* lebih dipertajam atau dipertebal lagi.

Tampilan warna asesoris di atas panggung kurang maksimal karena pengaruh *lighting*. Proporsi yang kurang lebar dari lingkaran asli kepala *talent* menyebabkan *talent* merasakan terlalu sempit pada bagian sanggul atau mahkota. Cahaya yang ditampilkan lebih dominan warna merah karena disesuaikan dengan suasana teater, yang biasanya digunakan dalam suasana tegang. Warna pancaran *lighting* ketika pementasan juga kurang tepat karena kurangnya *test lighting*. Suara musik dan gamelan sudah sesuai dengan nuansa dan situasi pertunjukan berlangsung. Tatah musik yang

digunakan untuk Rha Semi dinamakan Ladrang Paseban, digunakan pada saat penobatan Prabu Jayanegara sebagai raja.

B. Saran

Adapun saran pada Proyek Akhir yang diselenggarakan oleh Tata Rias dan Kecantikan 2015 pada Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta meliputi :

1. Rancangan

- a. Perancangan kostum hendaknya dilakukan setelah mengetahui tokoh yang diperankan dengan memahami karakter dan karakteristik.
- b. Perancangan hendaknya mengukur badan dengan teliti sehingga kostum tidak terlalu kecil.
- c. Pengecekan serta pengecekan kain pada bagian kostum diperlukan agar saat dijahit dengan hasil tidak berbeda.
- d. Penyimpanan kostum sebaiknya dihangger atau digantung.

2. Hasil

- a. Perlu adanya pemahaman dan menganalisa objek yang akan dibuat, supaya mempermudah hasil rancangan yang akan diaplikasikan saat pertunjukan berlangsung.
- b. Perlu dilakukan pengoreksian kostum, rias wajah karakter, dan penataan rambut demi terciptanya keserasian dan keseimbangan saat penampilan tokoh Rha Semi saat pertunjukan berlangsung.

3. Pertunjukan

- a. Persiapan pertunjukan hendaknya sesuai jadwal.

- b. Komunikasi antar panitia baik dan lancar.
- c. Bekerja dengan tim seharusnya menurunkan ego.
- d. Rapat hendaknya durasi tidak terlalu lama, lebih efektif dan berkembang.
- e. *Test lighting* saat gladi kotor dan gladi bersih perlu dilakukan untuk mengetahui kurang dan lebihnya penampilan *talent* di atas panggung.
- f. Gladi kotor dan gladi bersih sebaiknya dilakukan uji coba kostum, asesoris, rias karakter, serta penataan rambut.
- g. Kurangnya peminat yang menonton karena pamflet yang disebar menggunakan gambar klasik.

DAFTAR PUSTAKA

- A. G. Bestari. (2011). *Menggambar proporsi busana*. Yogyakarta: Intan Sejati Klaten
- A. Wiyanto. (2002). *Terampil bermain drama*. Jakarta. Grasindo
- Dwi Arini, S. H., Oetopo. A., Setiawati. R., dkk. (2008). *Seni budaya smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Ernawati, Izwerni, Nelmira, W. (2008). *Tata busana*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Firdaus, Al. (2010). *Inspirasi-inspirasi menakjubkan ragam kreasi busana*. Jakarta: DIVA Press Anggota IKAPI Yogyakarta.
- Imron, R., (2009). *Menulis siapa takut*. Yogyakarta: Kanisius
- J-R Kehoe. V., (1992). *Teknik make up professional untuk artis film, televisi, dan panggung*. Japan: Japan International Cooperation Agency (JICA)
- Kartika, D. H., Nanang G.Prawira. (2004). *Pengantar estetika* . Bandung: Rekayasa Sains.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2018). *Aksesoris*. Diakses melalui kbbi.web.id pada tanggal 02 Februari 2018 pukul 19.00
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). *Sinopsis*. Diakses melalui kbbi.web.id pada tanggal 02 Februari 2018 pukul 21.06
- Kelvin. (2016). *Pengakuan UNESCO terhadap keunikan budaya Indonesia*. Diakses melalui melalui <https://google.co.id> pada tanggal 10 Februari 2018 pukul 13.34 WIB
- Kusantati, H., Prihatin, P.T., Wiana, W. (2008). *Tata kecantikan kulit*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Martono, H. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo
- Nursantara, Y. (2006). *Seni budaya untuk sma kelas X*. Jakarta: PT.Gelora Aksara Pratama
- Paningkiran, H. (2013). *Make up karakter*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama

- Padmodarmaya, P. (1983). *Tata dan teknik pentas*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah
- Riantiarno, N. (2012). *Kirab teater tanya jawab seputar seni pertunjukan*. Jakarta: Grasindo
- Rostamailis, Hayatunnusufus & Yanita, M. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Samin. (2015). *Macam-macam dan fungsi seni*. Diakses melalui www.artikelmateri.com pada tanggal 01 Januari 2018
- Santoso, E., Subagiyono, H., Mardiyanto, H., dkk. (2008). *Seni teater jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sugiyanto, (2005). *Pengertian sumber ide*. Diambil pada 15 November 2017, diakses dari laman www.psychologymania.com.
- Susanto, B. (2015). *Pengertian sinopsis dan langkah membuat sinopsis*. Diambil pada tanggal 17 Februari 2018 pukul 18.00 WIB, melalui <http://www.spengetahun.com>
- Suhersono, H. (2005). *Desain bordir motif geometris*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Thowok, D. N. (2002). *Stage make-up*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Triyanto. *Pengembangan modul mata kuliah asesoris busana program studi pendidikan teknik busana* . diambil pada tanggal 17 Februari 2018 pukul 20.00 WIB, melalui dari eprint.uny.ac.id
- Widarwati, S. (1996). *Desain busana II*. Fakultas Teknik dan Kejuruan: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta
- Wikipedia. (2016). *Asesoris*. Diambil pada tanggal 02 Februari 2018 pukul 20.00

LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Tiket dan Leaflet Pergelaran



Foto Tiket Pergelaran
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Foto Leaflet Pergelaran
(Sumber: Sie PDD, 2018)

Lampiran 2. Foto Bersama Dosen Pembimbing



Foto Bersama Dosen Pembimbing
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Foto Bersama Dosen Pembimbing
(Sumber: Sie PDD, 2018)

Lampiran 3. Foto *Talent*



Foto Penampilan *Talent*
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Foto *Show Bersama Talent*
(Sumber: Sie PDD, 2018)



PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2018